# joystick soluces

116

SOLUCE

# Devil Inside

AIDE DE JEU

# URBAN OPERATION

ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

2E PARTIE

# NOX

AIDE DE JEU

Supplément gratuit à Joystick n°116

# sommaire



## édito

Trop super-puissant ! L'édito que vous lisez en ce moment a été communiqué par télépathie, par votre serviteur himself, en personne, depuis l'E3 de Los Angeles, à la rédaction de Joystick. Dans ce Booklet de juin, comme promis le mois dernier, vous trouverez la 2e partie de la soluce de NOX. Et parce qu'on n'est pas avare pour un sou (!!) chez Joystick, Kika vous a concocté une soluce de Devil Inside où elle vous conseille de vous méfier des mémés... Et allez hop, pendant qu'on y est, Cap'tain ta Race vous propose une aide de jeu pour bien réussir les 5 missions en mode Classic, de l'add-on de Rogue Spear : Urban Operation.
Bon, c'est pas l'tout. Va falloir que j'prenne un Airbus 340 pour rentrer... ou que j'me téléporte, tiens ! Ça doit être trop super-puissant, ça.

***Ooops***


**JOYSTICK SOLUCES 116**
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

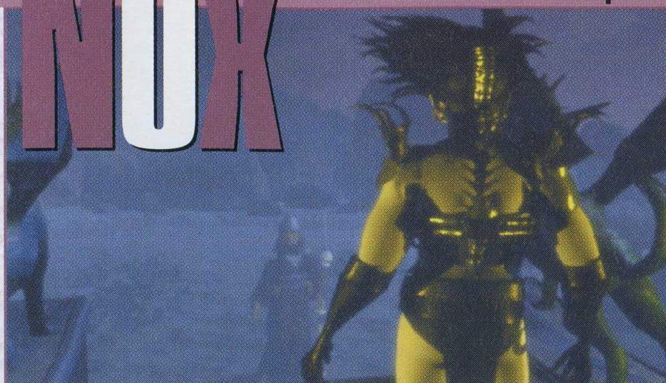
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez, Céline Guise, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 116 de Joystick est une publication HDP

# Nox

2e partie



**Voici la suite de Nox avec le magicien. Vous avez certainement récolté pas mal de sorts, que vous n'avez peut-être pas vraiment utilisé, mais rassurez-vous, ils vous seront très utiles dans le dernier chapitre. Le père Caféine et moi les avons largement testés, car avec ma méthode de bourrin de base, on y serait encore...**

## CHAPITRE 07

### CHÂTEAU DE GALAVA

Entrez dans l'enceinte du château et visitez les lieux pour récupérer quelques pièces d'or. Entrez ensuite dans le château, puis allez vers la droite pour utiliser le téléporteur. Discutez avec Horvath et approchez-vous du socle pour récupérer le cœur de Nox **(Photo 01)**. Dirigez-vous ensuite vers le téléporteur pour faire apparaître Hecubah. Vous serez téléporté dans un monde souterrain, où il vous faudra avancer prudemment. Affichez constamment la carte de manière à ne pas vous perdre. Traversez cette première partie jusqu'au premier ascenseur.









Lorsque vous serez dans la deuxième partie, sauvegardez régulièrement et allez toujours vers l'Est, pour trouver un autre ascenseur. Vous passerez ensuite une porte qui vous amènera dans une autre zone. Avancez et cassez le mur afin de découvrir un nouveau chemin **(Photo 02)**. Continuez votre route vers la gauche et visitez les ruines. Lorsque vous arriverez à une bifurcation, allez vers le Nord-Ouest **(Photo 03)**. Vous trouverez un téléporteur tout en haut, qui vous mènera à une nouvelle zone. Avancez et sautez dans le trou pour trouver Kylerean, que vous devrez affronter **(Photo 04)**. Commencez par éliminer ses sbires, puis balancez-lui votre sort d'éclairs qui s'avèrera très efficace contre lui **(Photo 05)**. Lorsque vous aurez fait le ménage, prenez le téléporteur qui se trouve au centre de la salle, en faisant gaffe aux sbires qui sont encore dans le secteur. Prenez l'ascenseur et faites sauter les barils se trouvant dans la petite grotte **(Photo 06)**. Allez ensuite vers la droite pour passer au chapitre suivant.





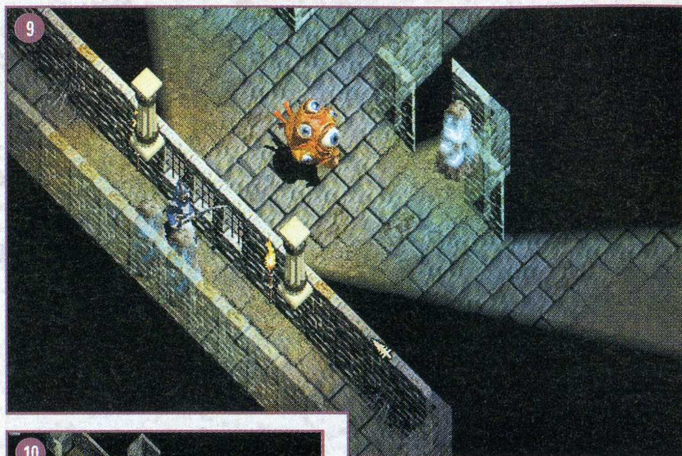


## CHAPITRE 08

### LA CRÉATURE DES ARCANES

Avancez pour parler au capitaine puis entrez dans le village. Allez voir Aldwyn, le druide, qui se trouve de l'autre côté de la rivière **(Photo 07)**. Sortez de sa maison et allez vers la gauche. Avancez sur le sentier et entrez dans la grotte, où vous devrez affronter quelques ours. Entrez dans le temple et parlez avec le Prêtre d'Ix **(Photo 08)**. Descendez les escaliers et poussez




9


10


11

le rocher dans le couloir pour atteindre une nouvelle pièce. Allez ensuite vers la gauche et sautez au-dessus des dalles pour atteindre une salle remplie de chauve-souris. Prenez la porte qui se trouve au fond, puis ramassez la Clé d'Or afin de prendre l'ascenseur qui se trouve derrière le mur. Lorsque vous serez dans la grotte, prenez soin de longer les murs afin de ne pas vous coltiner tous les monstres. Utilisez ensuite l'ascenseur qui se trouve au fond, et passez devant les grilles, pour voir de nouveaux monstres qu'il vous faudra affronter (Photo 09). Revenez dans la salle de départ et prenez la porte de droite. Passez la grille et entrez dans la petite pièce qui se trouve en bas. Avancez sans marcher sur les dalles, puis poussez le rocher dans le couloir. Je vous conseille de tomber dans un des trous pour faire le ménage en dessous, ce qui vous permettra d'attirer les deux prochains monstres dans le sous-sol. Poussez ensuite le deuxième rocher et laissez-vous tomber à nouveau dans le trou. Prenez le couloir qui se trouve sur la gauche et entrez dans la première pièce pour faire le plein. Avancez dans le couloir sans marcher sur les dalles. Lorsque vous aurez éliminé les deux monstres, actionnez le levier qui se trouve de l'autre côté et débarrassez-vous des deux scorpions (Photo 10). Traversez le couloir pour atteindre une grotte. Ne vous approchez pas trop près des plantes. Avancez jusqu'à ce que vous entriez dans une nouvelle salle. Sautez au-dessus des dalles et ne tombez pas dans les trous si vous voulez accéder à la salle où se trouvent les coffres (Photo 11). Traversez ensuite l'autre grotte pour atteindre un autre bâtiment. Continuez d'avancer jusqu'à une grande salle de coffres, dans laquelle vous devrez récupérer une Clé d'Argent. (Photo 12). Avancez toujours, pour arriver dans une salle où vous pourrez piéger les ours (Photo 13). Récupérez les items qui se trouvent dans les pièces, puis prenez le couloir dans lequel se baladent des champs de force. Éliminez les animaux qui se trouvent juste après, et prenez la porte au fond du couloir. Lorsque vous aurez passé le deuxième champ de force, vous arriverez devant un pont de bois, qu'il faudra traverser. Visitez les recoins de cette zone, puis allez tout en bas pour affronter deux golems de pierre (Photo 14). Une fois débarrassé des golems, allez près de la fontaine qui se trouve au bout du couloir (Photo 15). Retournez dans le village pour faire quelques provisions, puis retrouvez le capitaine à l'entrée pour passer au chapitre suivant.


12


13


14

## CHAPITRE 09

### LA TRAVERSÉE DU MARAIS DES TÉNÈBRES

Ne vous approchez pas trop près des plantes carnivores si vous voulez les tuer avec la hallebarde (Photo 16). Allez jusqu'au premier pont et traversez le deuxième. Rejoignez la petite baraque en bois pour récupérer quelques items, puis continuez votre route. Évitez les trous, puis allez jusqu'à la bifurcation, et prenez à droite. Avancez jusqu'à ce que trois plantes carnivores apparaissent derrière vous (Photo 17). Je vous


15


16

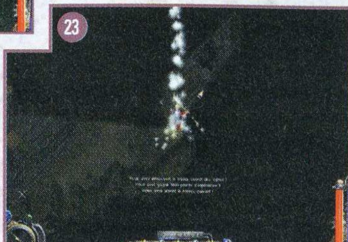

17















conseille de vous rendre invisible pour mieux tromper les elfes. Juste après, vous trouverez une grille derrière laquelle vous rencontrerez Mordwyn. Suivez-le dans sa maison pour lui parler, puis longez la paroi pour découvrir sa zone privée. Ressortez de la maison, puis allez vers la droite pour passer une petite grille. Sauvegardez, et prenez garde à ne pas tomber dans les trous qui sont devant vous. Avancez et allez vers la droite, puis laissez-vous tomber dans un des trous pour visiter une grotte. Vous devrez ensuite prendre un ascenseur pour entrer dans une baraque d'Ogre où vous allez récupérer une Clé d'Or. Libérez Aidan qui est emprisonné dans le village **(Photo 18)**. Ce dernier vous accompagnera et vous donnera un coup de main lorsque vous ferez de mauvaises rencontres. Traversez ensuite le pont de bois, puis continuez vers la droite pour arriver dans la boutique de Bayou Bysanti **(Photo 19)**. Lorsque vous aurez fait vos courses, sortez de la maison et allez vers le Nord-Ouest. Vous aurez pas mal d'ennemis à éliminer avant d'arriver à l'avant-poste des Orges. Faites le tour des habitations, puis prenez l'ascenseur qui se trouve dans la case centrale **(Photo 20)**. Vous arriverez dans des catacombes que vous devrez explorer. N'hésitez pas à taper sur les murs afin de trouver quelques pièces secrètes **(Photo 21)**. Un peu plus loin, vous serez encerclé par des blocs de métal. Allez vers la droite et frappez contre le mur pour trouver une salle secrète **(Photo 22)**. Vous devrez tuer les deux Ogres pour récupérer une Clé en Argent au milieu des blocs. Passez le couloir rempli de pics, et lorsque vous passerez la porte, allez vers la gauche et sautez dans le trou pour trouver le repaire des Ogres **(Photo 23)**. Remontez et traversez la grotte jusqu'à voir un trou, dans lequel vous devrez sauter. Éliminez toutes les bestioles pour continuer votre route. Lorsque vous arriverez dans une salle remplie de cages, ne marchez pas sur les dalles et tirez à travers les grilles **(Photo 24)**. Continuez d'avancer pour entrer dans une autre partie de la grotte où vous trouverez un marchand **(Photo 25)**. Faites de même pour arriver dans des montagnes enneigées. Vous devrez faire face à pas mal d'ennemis et je vous conseille de ne pas gaspiller vos réserves. Portez secours à Caïn afin que ce dernier vous accompagne **(Photo 26)**. Vous allez ensuite affronter trois nécromanciens, à éliminer au plus vite si vous ne voulez pas subir de lourdes pertes **(Photo 27)**. Utilisez le sort de l'exorcisme parfaitement adapté à cette















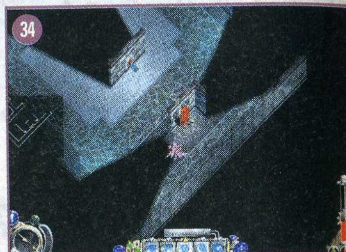



situation. Vous arriverez ensuite sur un marchand, et ce sera le dernier que vous verrez. Achetez le maximum de choses et débarrassez-vous du superflu. Lorsque vous aurez fait le plein, entrez dans le temple pour passer au chapitre suivant.

## CHAPITRE 10

### LE ROYAUME DES MORTS

Avancez dans le couloir et prenez garde de ne pas tomber dans les trous, si vous ne voulez pas affronter une horde de zombis. Lorsque vous arriverez dans la grande salle, allez vers la droite et courez tout au fond du couloir afin de sauter sur la plaque qui se trouve derrière les pics. Cette manip vous permettra de détruire tous les squelettes sans rien faire (Photo 28). Posez ensuite un bouclier sur le socle afin d'ouvrir la porte placée au fond. Actionnez le levier puis procédez de la même manière dans l'autre couloir. Maintenant que vous avez libéré l'accès, avancez dans le nouveau couloir en balançant quelques sorts. Lorsque vous aurez actionné les deux leviers, avancez et allez sur la gauche pour trouver des escaliers. Descendez et allez jusqu'à la salle où se trouve un tombeau, que vous devrez ouvrir. Vous allez affronter un guerrier, contre lequel vous devrez garder vos distances (Photo 29). Lorsque vous aurez la Clé de Rubis, prenez le passage secret qui se trouve dans l'autre salle, puis revenez à l'étage pour ouvrir la porte rouge. Poussez le bloc sur la dalle, puis allez au fond du couloir pour prendre le téléporteur. Restez sur le même téléporteur, puis empruntez le second pour trouver la Clé d'Or. Allez ensuite à la porte d'Or pour pousser le second bloc, puis prenez les escaliers qui se trouvent au centre. Vous arriverez dans une salle où vous devrez actionner un levier qui fera apparaître des morts-vivants (Photo 30).



Occupez-vous d'abord de la partie inférieure avant de vous attaquer à ceux qui se trouvent au-dessus. Avancez jusqu'à un ascenseur qui vous amènera à l'étage supérieur. Allez vers la droite pour trouver une immense salle, dans laquelle vous devrez casser des tombes pour récupérer quelques items (Photo 31). Explorez les environs avant de déplacer les blocs pour continuer votre route. Vous arriverez alors dans une grande salle, où vous devrez affronter un golem métallique (Photo 32). Étourdissez-le et frappez-le avec la hallebarde. Tirez ensuite sur les deux boutons rouges qui se trouvent de part et d'autre pour ouvrir deux passages dans la grande salle. Commencez par celui de droite et allez vers le Nord-Est pour récupérer la première clé (Photo 33). Allez ensuite dans l'autre labyrinthe pour récupérer la deuxième clé qui se trouve au Nord-Ouest. Lorsque vous aurez ouvert les deux portes, vous arriverez dans une salle remplie de bumpers. Allez tout en haut à gauche pour activer un levier, puis allez sur la droite pour sortir. Avancez dans le couloir et prenez la première porte à droite pour emprunter un téléporteur. Dégommez le sorcier et prenez le téléporteur qui se trouve derrière. Avancez dans le deuxième couloir où vous devrez affronter un guerrier, puis prenez la porte de droite qui se trouve au fond. Éliminez tous les ennemis qui se trouvent dans cette salle, puis prenez l'ascenseur. Avancez dans le couloir et empruntez une des deux directions lorsque vous serez devant la









porte. Utilisez la télékinésie pour pousser le bouton rouge qui se trouve dans la grande salle, et entrez-y pour récupérer la Clé idole Bleue (Photo 34). Actionnez le levier pour désactiver le champ de force qui verrouille la porte. Lorsque vous serez dans la salle avec le rayon laser circulaire, faites le tour de la salle pour attirer vos ennemis afin qu'ils se fassent désintégrer. Vous arriverez ensuite dans une autre pièce, où vous actionnerez une manette qui vous mettra face à un sorcier. Lorsque vous aurez fait le ménage, avancez et prenez la porte qui se trouve à droite, pour affronter un autre sorcier (Photo 35). Prenez ensuite le téléporteur pour combattre contre un golem mécanique, puis prenez la deuxième clé. Allez ensuite dans la salle principale où se trouvent les deux rayons laser, et placez les deux clés en allant les chercher vous-même dans votre inventaire (Photo 36). Vous trouverez deux sorciers dans la salle suivante que vous n'êtes pas obligé d'affronter. Devenez invisible et actionnez les deux leviers pour sortir de cette zone. Vous arriverez ensuite dans une grande salle où vous devrez marcher sur les pieds de la statue pour faire apparaître une série de sorciers, à éliminer rapidement (Photo 37). Prenez un des ascenseurs et éliminez un autre sorcier qui se trouve dans la salle du fond. Avancez jusqu'à une salle remplie de rayons laser (Photo 38). Actionnez les leviers pour les arrêter, puis activez la manette qui est disponible. Servez-vous des rayons pour éliminer vos ennemis, puis actionner la dernière manette pour ouvrir un nouveau passage. Approchez-vous de la fontaine pour récupérer l'arme absolue du jeu (Photo 39). Lorsque vous aurez fait le ménage, suivez Hécuba dans le téléporteur pour atteindre le chapitre suivant.



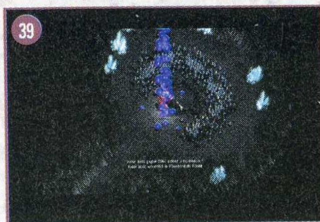

37


35


36


38




39


40

## CHAPITRE 11

### LA DERNIÈRE BATAILLE D'HÉCUBA

Prenez le livre qui est au centre et téléportez-vous de l'autre côté du grillage afin de prendre le téléporteur pour retrouver Hécuba (Photo 40). Lorsque vous serez derrière le mur, utilisez le sort de déphasage pour le traverser et prenez le téléporteur. Avant d'affronter Hecubah, débarrassez-vous de tous les sorciers pour être tranquille. Maintenant, vous allez devoir utiliser plusieurs sorts pour vous battre contre Hecubah. Tout d'abord, le bouclier vous protègera contre toutes ses attaques, le drain de mana vous servira à lui pomper son mana, la hallebarde l'affaiblira, et le déphasage vous permettra de recharger la hallebarde. Lorsque vous serez en face d'elle et en protection, attendez qu'elle lance son attaque rose pour utiliser la hallebarde en remettant tout de suite votre bouclier. Répétez l'opération jusqu'à ce que la hallebarde soit vide. Lorsque vous l'aurez suffisamment touchée, elle prendra le téléporteur qui se trouve en haut de la carte. Suivez-la et utilisez la même technique pour voir la jolie scène cinématique qui vous attend (Photo 41).

Cap'tain Ta Race


41

# AIDE DE JEU Urban Operation

**Impossible de passer à côté d'une petite aide de jeu sur l'add-on de Rogue Spear. Malheureusement, il n'y a que cinq missions, et c'est pour cela nous avons décidé d'ajouter les cinq missions en mode Classic, de manière à ce que ceux qui n'auraient pas joué à Rainbow Six ne soient pas perdus. Vous retrouverez notamment dans ces cinq missions les deux missions d'infiltration qui vous donneront du fil à retordre si vous manquez de patience.**



## URBAN MISSIONS

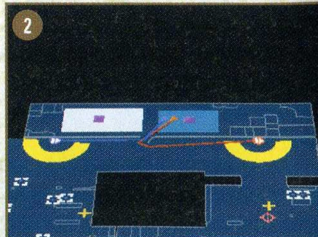
### MISSION N° 1 :

Faites trois équipes de deux avec un sniper dans chaque (j'en colle toujours un par équipe, histoire de faire bosser tout le monde). Vous lancerez vos deux équipes de part et d'autre de la carte en progression ; donnez-leur plusieurs points d'arrêts afin qu'ils couvrent les zones, pour éliminer les patrouilles **(Photo 01)**. Faites tout de suite une couverture de la zone avec les deux équipes, et attendez un moment avant de les faire bouger **(Photo 02)**. Prenez en main la troisième équipe et faites le parcours suivant pour éliminer les terroristes en faction **(Photo 03)**. Je vous conseille de vous charger de cette opération vous-même, car vos hommes ont souvent du mal à localiser les terroristes, ce qui vous occasionne des pertes immé-





1

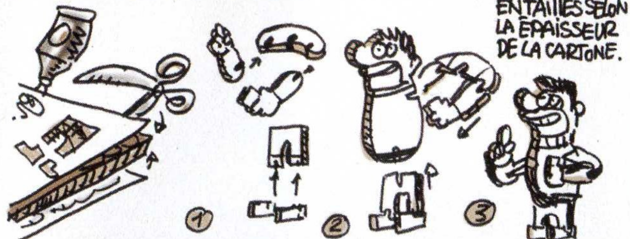


2

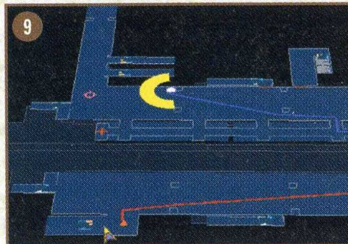


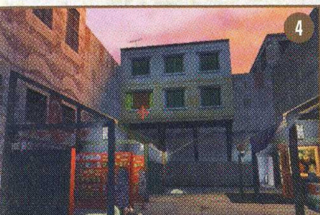
3

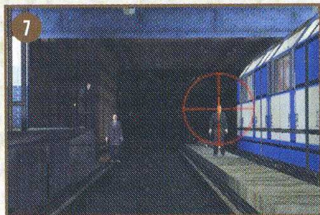




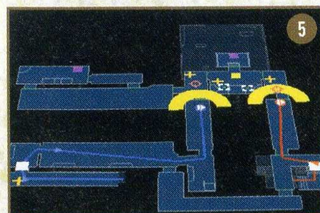


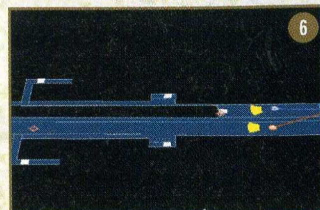







diates. Prenez garde aux deux terroristes qui se trouvent derrière les fenêtres et qui snippent tout ce qui bouge **(Photo 04)**. Faites avancer vos deux équipes en même temps pour qu'ils maîtrisent l'ensemble du premier niveau. Lorsque tout sera sous contrôle, vous devrez placer vos deux équipes en faction devant les deux portes où se trouvent les deux derniers otages **(Photo 05)**. Vous pouvez combiner les deux actions en même temps. La mission sera bouclée lorsque tous les terroristes seront éliminés.

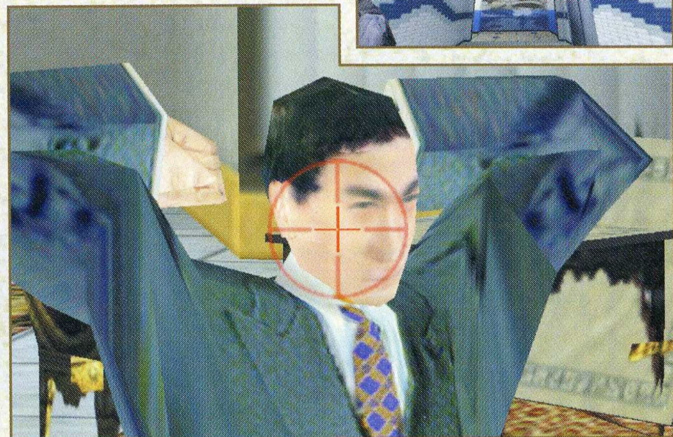




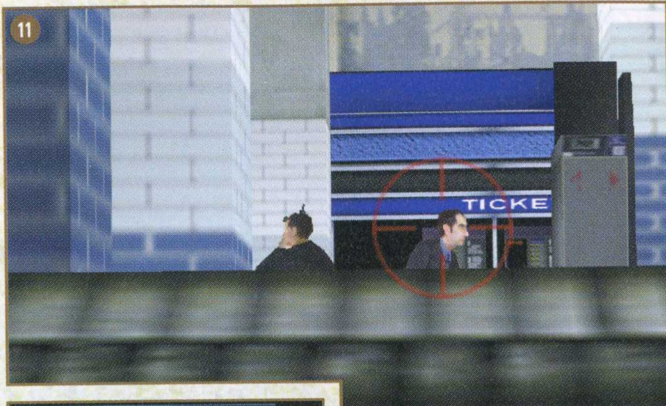
## MISSION N° 2 :

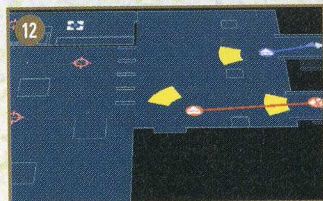
Cette mission est particulièrement sympa. Faites deux équipes de deux et utilisez deux snipers en première ligne car vous allez devoir faire pas mal de cartons à longue distance **(Photo 06 et 07)**. Pour commencer, placez une équipe sur la droite pour sniper tous les terroristes dans le wagon. Prenez en main la deuxième équipe pour éliminer tous les ennemis qui vont se pointer dans le tunnel. Pour ma part, j'utilise le fusil de snipe « ST EQP AWS » avec des balles de 7,62-51mmSS(JHP). Lorsque vous avez fait le ménage dans le tunnel, vous devez impérativement éliminer les deux terroristes qui surplombent la voie ferrée **(Photo 08)**. Lorsque la voie sera libre, envoyez une équipe dans la rame de métro, puis postez-la sur la droite afin d'éliminer tous les terroristes qui poseront un pied sur le quai **(Photo 09)**. Avec l'équipe qui passe par la gauche, vous devrez neutraliser le terroriste placé dans un bureau qui surplombe le couloir, sinon, vous allez vous faire tirer comme un lapin **(Photo 10)**. Avancez avec une équipe et approchez-vous du guichet pour shooter le terroriste qui est accroupi. Placez-vous ensuite face aux



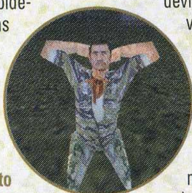



# AIDE DE JEU URBAN OPERATION



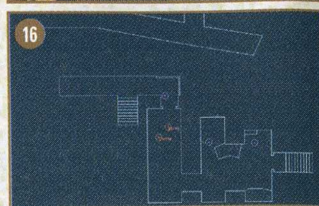

escalators pour sniper les terroristes qui sont en faction au niveau supérieur **(Photo 11)**. Faites ensuite monter vos deux équipes dans les deux escalators et éliminez rapidement le terroriste qui se trouve dans le coin de droite tout de suite après les escalators. Maintenant, placez une équipe en faction en haut de l'escalator de gauche, et avancez un peu pour snipper les terroristes qui se trouvent dans le guichet du fond **(Photo 12)**. Prenez ensuite la deuxième équipe et allez doucement vers la droite pour snipper les terroristes au fond de la salle sur la gauche. Vous devez les empêcher de rejoindre le guichet afin qu'ils ne puissent pas liquider les otages. La mission s'achève lorsque tous les terroristes sont éliminés.

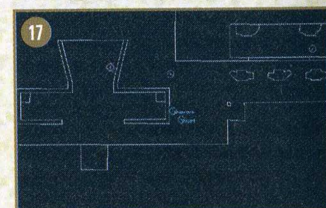


## MISSION N° 3 :

Vous n'aurez pas d'otages à délivrer dans cette mission, mais devrez désamorcer une bombe et neutraliser tous les terroristes. La plus grosse difficulté réside dans le fait qu'il y a au moins trois snipers qui surplombent l'endroit, et vous devrez faire très attention lorsque vous vous déplacerez à découvert. Pour cette mission, j'ai pris deux équipes, que je contrôlais à tour de rôle, et il n'est pas nécessaire de prendre un spécialiste en électronique pour le désamorçage de la bombe. Placez une première équipe juste dans le couloir du point de départ et attendez patiemment que quelques terroristes se présentent pour les éliminer **(Photo 13)**. Prenez ensuite la deuxième équipe et descendez dans la cave où vous attendent deux terroristes **(Photo 14)**. Placez votre équipe dans le couloir juste avant la porte, de manière à sniper les terroristes qui passeront à proximité **(Photo 15 et 16)**. Maintenant, prenez la deuxième équipe et plaquez-la rapidement le long du petit mur pour éviter de vous faire sniper **(Photo 17)**. À présent, vous allez devoir sniper les terroristes qui se trouvent sur le balcon derrière la rivière. Vous n'aurez pas droit à la faute dans cette manœuvre, aussi je vous conseille de faire diversion avec votre deuxième équipe, en lançant des grenades de l'autre côté de la rivière. Faites tout de suite un écart avec le sniper de la première équipe pour



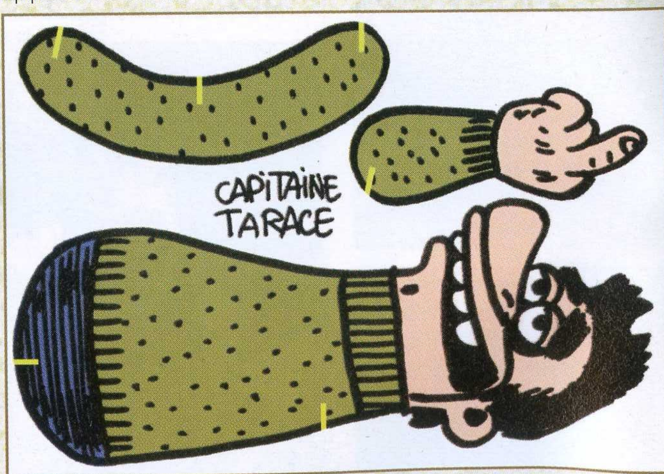



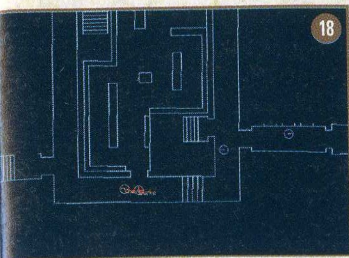





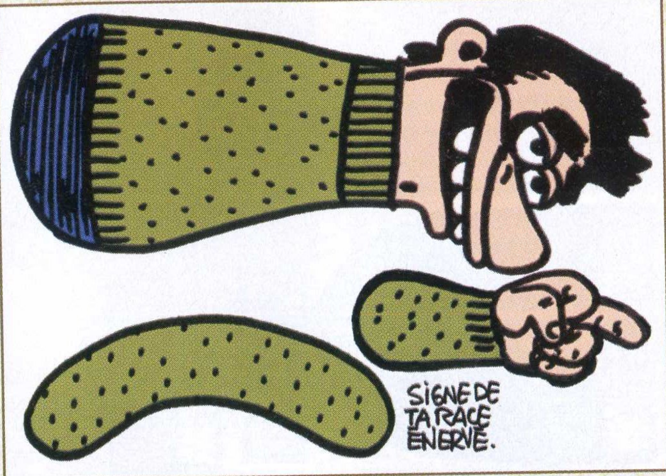




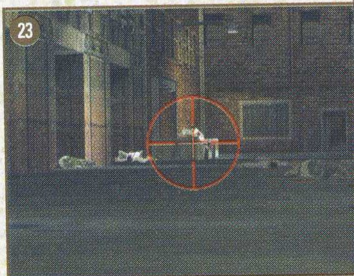



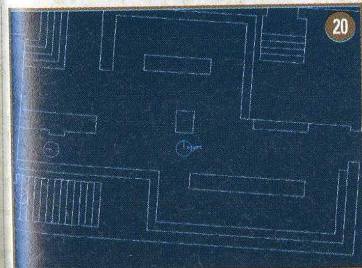


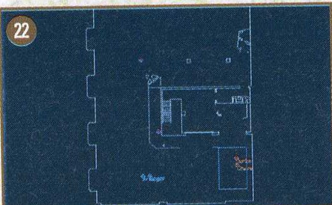


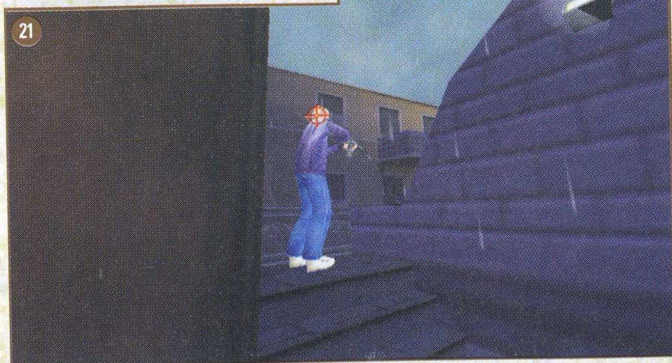



allumer le tireur qui se trouve sur le balcon. Prenez garde car il en a trois en tout, et un sniper supplémentaire pourrait venir prendre sa place. Votre but maintenant est d'atteindre le couloir qui se trouve sur votre gauche. Je vous conseille de vous y rendre en vous baissant, afin de ne pas vous faire avoir par les hommes qui se cachent dans les sous-sols à côté de la rivière. Lorsque vous serez dans le couloir, avancez et prenez la première à droite, en liquidant de suite le tireur qui se trouve devant les fenêtres. Maintenant, votre deuxième équipe peut avancer. Faites-la traverser le pont puis redescendre, pour accéder aux sous-sols, où vous devez faire un peu de ménage. Traversez l'eau et prenez les escaliers pour accéder à la bibliothèque. Entrez au niveau de la bombe et shootez le terroriste qui se trouve au fond, mais n'entrez pas maintenant **(Photo 18)**. Prenez la première équipe et faites-la monter au premier niveau, puis placez-la dans le coin pour couvrir la seconde équipe, afin qu'elle désamorce la bombe tranquillement **(Photo 19 et 20)**. Maintenant, nettoyez l'étage avec la première équipe jusqu'au balcon, et prenez garde qu'il ne reste plus de terroristes sur la place **(Photo 21)**.



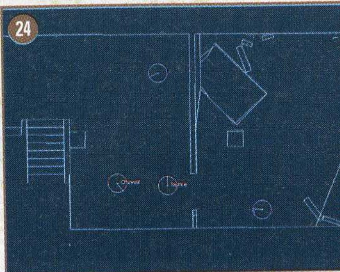


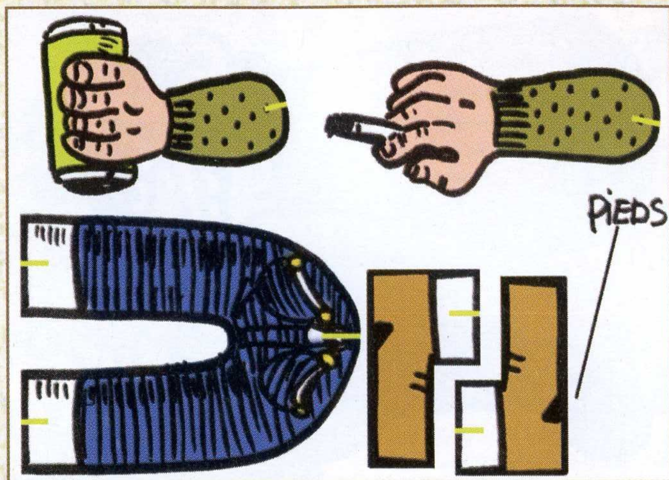


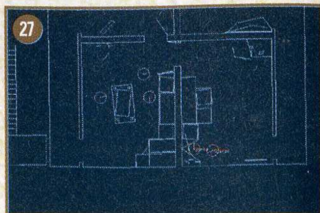


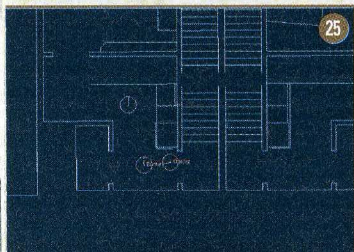
## MISSION N° 4 :

Prenez deux équipes de deux avec un sniper dans chaque. Vous dirigerez les deux équipes à tour de rôle. Pour commencer, prenez la première équipe et postez-la près du stop pour sniper tous les terroristes qui se trouveront dans la rue et qui tenteront de la traverser **(Photo 22 et 23)**. Prenez la deuxième équipe et entrez dans le bâtiment afin d'utiliser l'escalier pour monter à l'étage. Descendez les deux terroristes, puis snippez celui qui se trouve derrière la fenêtre en face **(Photo 24)**. Redescendez avec cette équipe et passez par la porte qui se trouve au rez-de-chaussée. Balancez une





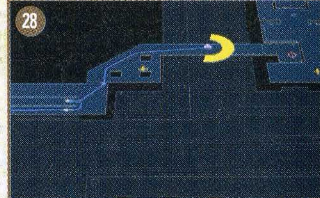




grenade par la fenêtre où vous avez descendu le sniper car il y en a un autre. Descendez ensuite dans la cave où deux autres terroristes vous attendent. Rien ne vous empêche de balancer une grenade avant, histoire d'être plus tranquille. Une fois dans la cave, prenez le premier escalier sur votre droite et crochetez la serrure de la porte. Descendez le terroriste qui se trouve derrière **(Photo 25 et 26)**. Prenez ensuite les escaliers et dégommez l'homme en faction juste après l'angle. Restez à cet étage et faites le tour pour faire le ménage. Montez à l'étage supérieur pour dégommer un groupe de terroristes en planque dans une pièce. Si vous n'êtes pas repéré, balancez une grenade pour faire le ménage d'un seul coup **(Photo 27)**. Maintenant, redescendez et sortez pour éliminer le terroriste en faction dans l'escalier métallique. Il faut ensuite entrer dans le bâtiment qui se trouve en face pour éliminer les derniers terroristes. Vous ne devriez en trouver que deux, mais prenez garde qu'ils ne se trouvent pas en haut de l'escalier, car ainsi, vous ne pourrez pas les repérer avec le détecteur cardiaque.

## MISSION N° 5 :

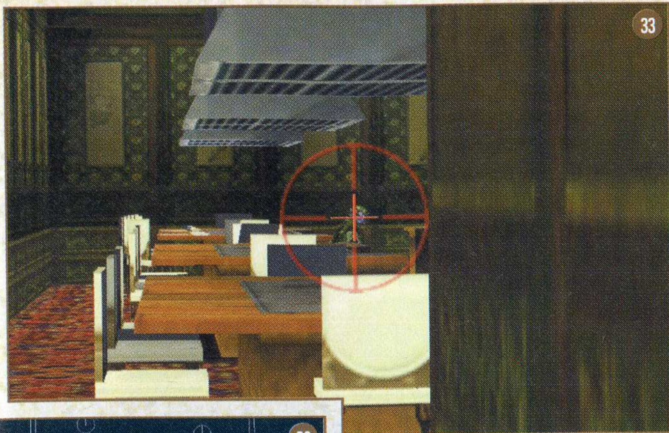
Cette mission est assez délicate, car en cas de faux pas, les otages se feront descendre. Pour commencer, faites trois équipes de deux, ou trois avec un sniper dans chaque. Prenez la première équipe et faites-la partir du point le plus à gauche de la carte. Dégommez le terroriste qui est posté dans l'angle, prenez les escaliers pour éliminer le sniper qui se trouve derrière le pylône, et postez-vous sur le pont pour couvrir la porte **(Photo 28)**. Vos deux premières équipes ne doivent pas bouger tant que le sniper derrière les pylônes est encore en activité. Lorsque la première équipe sera en place, vous allez passer par le sous-sol qui se trouve à droite de l'entrée de l'hôtel. Placez une équipe en haut de la montée pour snipper les terroristes qui patrouillent dans le garage **(Photo 29)**. Une fois qu'il n'y en aura plus en état de vous tirer dessus, descendez et allez vers la gauche, pour entrer dans une pièce où se trouvent deux terroristes **(Photo 30)**. Descendez-les et sortez par l'autre porte, sans vous faire avoir par le tireur planqué sur la gauche. Allez ensuite dans la réserve placée à gauche et laissez une équipe à l'intérieur pour couvrir la zone. Vos deux équipes ne doivent pas trop rester longtemps dehors, sinon vous risquez d'avoir des ennuis. Prenez ensuite les escaliers pour accéder au rez-de-chaussée de l'hôtel.

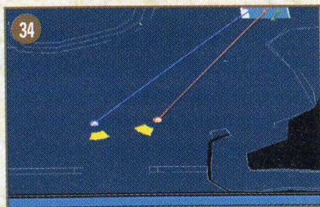


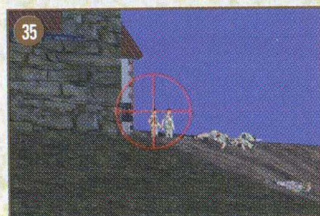


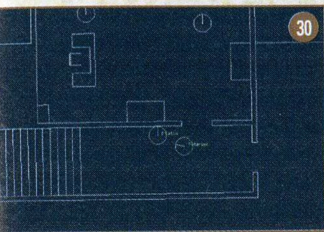


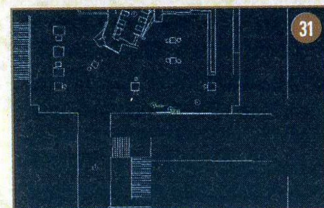












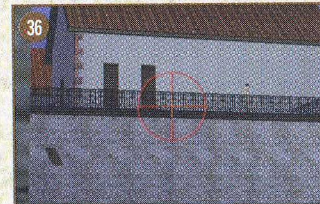
Descendez le terroriste qui garde l'otage, puis avancez pour entrer dans le hall, et allez tout de suite à droite pour éliminer un autre terroriste en faction **(Photo 31)**. Maintenant, restez dans l'angle et activez votre détecteur cardiaque pour attendre la patrouille de terroristes qui va descendre par les escaliers. Assurez-vous d'avoir votre chargeur plein avant de vous les faire en enfilade **(Photo 32)**. Maintenant, rendez-vous dans la salle de karaoké pour dégommer les trois terroristes qui s'y cachent **(Photo 33)**. Logiquement, l'équipe qui couvre la réserve a dû éliminer un terroriste qui était descendu avec un otage. Si tout se déroule normalement, il reste un terroriste caché dans la première pièce que vous avez traversée dans le parking. Comme vous avez pu le remarquer, il n'est pas rare que les terroristes bougent avec les otages vers la fin de la mission ; quelquefois, vous devrez avancer avec le détecteur cardiaque, afin de ne pas vous faire avoir bêtement et risquer la vie des otages.

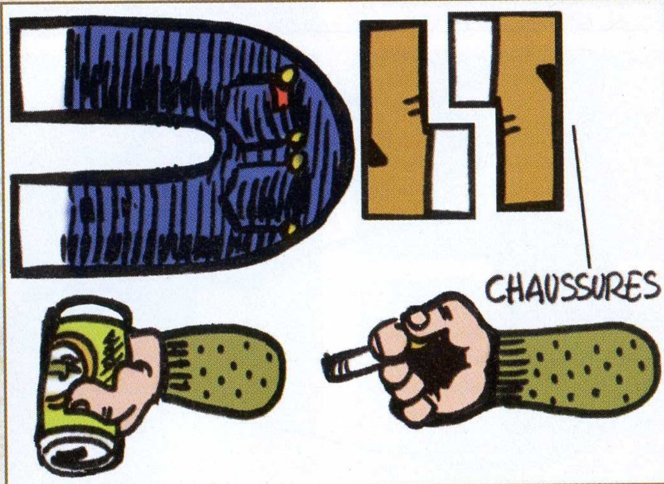


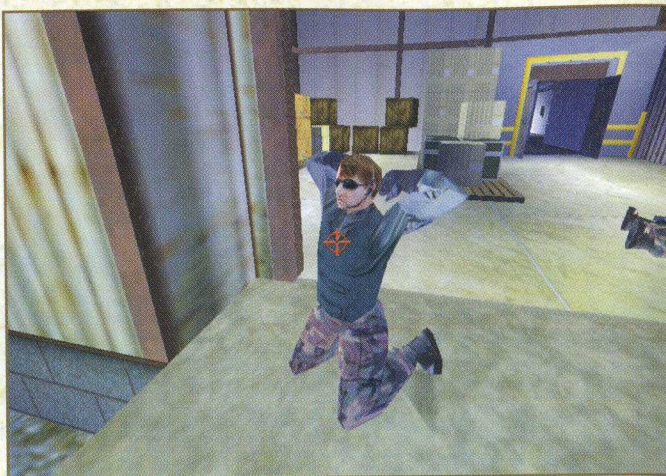
## CLASSIC MISSIONS

### MISSION N° 1 :

Prenez trois équipes de deux avec un sniper dans chacune d'elles. Amenez-les à une centaine de mètres de l'entrée principale, en les répartissant de droite à gauche, de manière à ce qu'ils couvrent bien l'entrée **(Photo 34)**. Vous avez la possibilité de longer la falaise qui se trouve à gauche, afin de pénétrer dans une grotte dont la sortie débouche sur la maison, ce qui offre un bon endroit pour le snippe ; pour ma part, je préfère attirer toutes les patrouilles devant l'entrée pour mieux les aligner **(Photo 35)**. Prenez la troisième équipe, allez derrière le mur de gauche sans vous faire repérer, puis snippez les deux terroristes qui patrouillent complètement à droite de la carte. Snippez ensuite celui qui patrouille sur le balcon de la maison, puis replacez-vous à l'abri derrière le mur **(Photo 36)**. Pas mal de gardes viendront alors voir ce qui se passe et tomberont sous le feu croisé de vos deux premières équipes.







Vous pouvez aussi balancer une grenade par-dessus le mur, de manière à accélérer la manip et éviter la riposte ennemie sur vos deux équipes en faction. Lorsque le terrain sera dégagé, allez vers la gauche pour entrer dans la maison. Avant d'avancer dans n'importe quel pièce, assurez-vous de la position de vos ennemis sur la carte, en utilisant le détecteur cardiaque. Longez le couloir jusqu'au bout et débarrassez-vous des terroristes qui se trouvent dans le secteur, en prenant garde à celui placé à l'étage sur votre gauche **(Photo 37)**. Lorsque vous aurez fait le ménage, descendez dans la cave qui se trouve sur la droite pour shooter deux terroristes gardant les otages **(Photo 38 et 39)**. Maintenant, il faut vous occuper du chef dans l'autre partie de la maison. Visitez tout le rez-de-chaussée avant de monter à l'étage, où vous devez vous débarrasser de son garde du corps avant de lui mettre une balle dans la tête. Vous pouvez aussi balancer une grenade pour vous faciliter la tâche **(Photo 40)**.

## MISSION N° 2 :

Vous allez devoir éliminer un groupe de terroristes retranché dans une usine chimique. Il vous faudra impérativement couvrir la sortie de l'usine afin que personne ne puisse s'en échapper **(Photo 41)**. Prenez un groupe de deux avec un sniper, que vous posterez rapidement derrière le hangar. Petit détail : essayez de shooter les terroristes avant qu'ils ne montent dans la voiture, car si vous tuez le conducteur qui s'installe au volant, vous entendrez le klaxon pendant toute la durée de la mission. Lorsque la sortie sera sous contrôle, visitez les deux baraques pour éviter de vous faire shooter par les fenêtres. En ce qui concerne la baraque

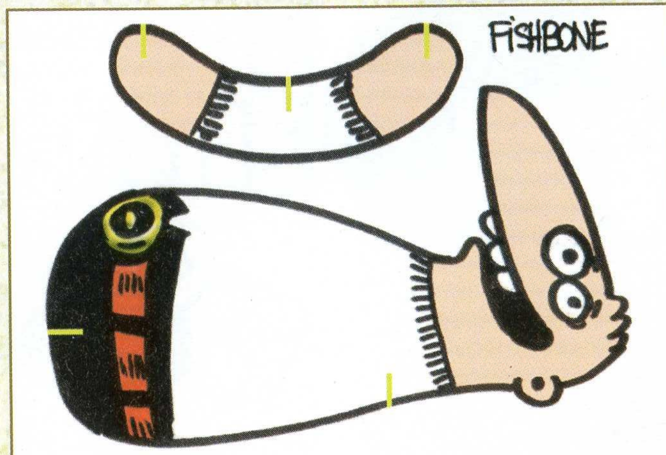




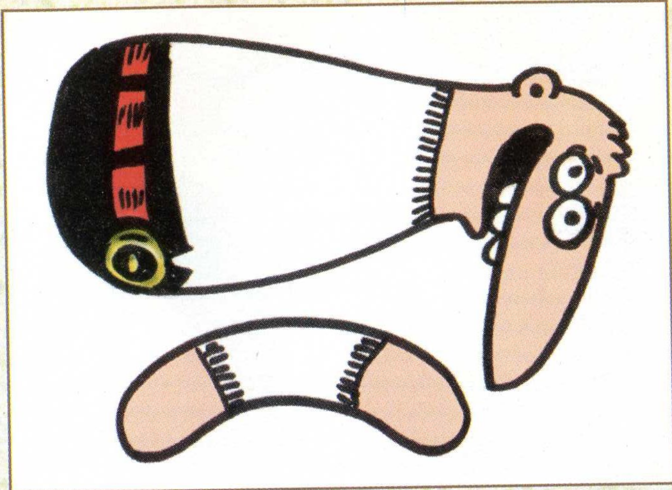


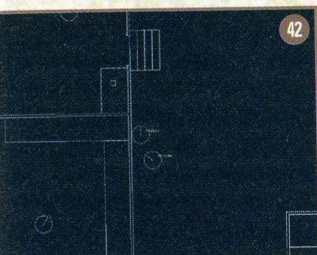




placée à gauche de votre point de départ, vous devrez faire très attention au terroriste qui se trouve dans la cuisine ; pour ne pas prendre de risque inutile, il est préférable de lui balancer une grenade à fragmentations **(Photo 42)**. Lorsque la première baraque sera sous contrôle, occupez-vous de la seconde avant de vous lancer à l'assaut de l'usine. Entrez par la porte qui donne sur la cour, puis dirigez-vous vers la droite pour éliminer les terroristes qui sont planqués dans le garage **(Photo 43)**. Maintenant, vous pouvez faire le tour de l'usine et pour ma part, je préfère le faire dans le sens des aiguilles d'une montre. Utilisez votre détecteur cardiaque avant d'entrer dans une pièce car pas mal de terroristes sont planqués dans des angles morts, ce qui pourrait vous être fatal. Faites très attention aux deux terroristes cachés dans les salles à l'arrière, car ils sont parfois difficiles à shooter **(Photo 44)**.



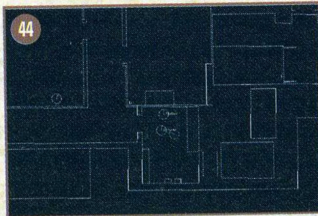

42

## MISSION N° 3 :

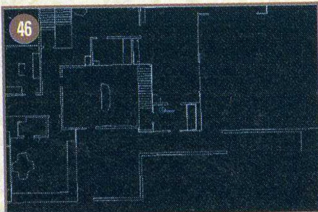
Voici une mission de reconnaissance, dans laquelle vous devrez neutraliser le système d'alarme de la maison et poser deux téléphones sur écoute : un au rez-de-chaussée, et l'autre à l'étage. Toutes les manips que vous aurez à effectuer sont symbolisés par des points verts sur la carte. Je vous conseille de prendre Sweeney pour cette mission, de loin celui qui dispose des meilleures compétences pour ce job, notamment en électronique. Prenez un kit pour crocheter les serrures car vous devrez entrer le plus rapidement possible dans la maison. Déplacez-vous accroupi et longez le mur de droite en ayant une œil sur le garde qui patrouille devant la maison **(Photo 45)**. Dès que ce dernier ira à l'autre bout de la maison, allez rapidement vers la porte en sélection-


45


43


44

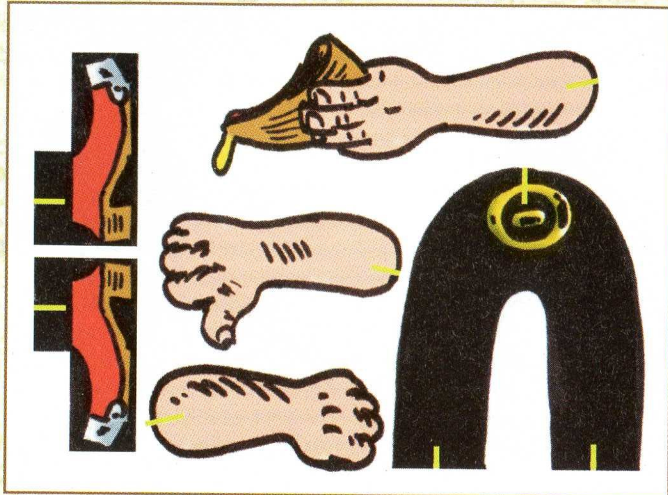



46

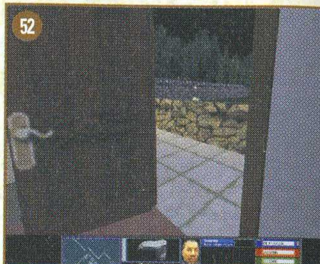


47

# AIDE DE JEU URBAN OPERATION



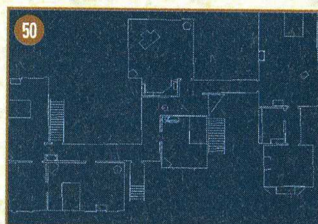



nant le kit de crochetage de serrure, et ouvrez la première porte derrière laquelle se trouve le système d'alarme **(Photo 46)**. Personne ne viendra dans cette zone et vous pourrez tranquillement désactiver le système d'alarme **(Photo 47)**. Maintenant, gardez toujours votre détecteur cardiaque pour voir le déplacement des gardes dans la maison. Allez à droite du système d'alarme et ouvrez la porte qui se trouve au fond à gauche. Refermez-la ensuite derrière vous, puis entrez dans la buanderie à gauche ; cette fois-ci, vous pouvez laisser la porte ouverte **(Photo 48)**. Vous allez ainsi observer la ronde du garde ; lorsque celui-ci s'approchera de l'endroit où vous vous tenez, attendez qu'il reparte pour aller poser votre première écoute sur le téléphone du salon **(Photo 49)**. Une fois fait, revenez dans la buanderie, puis attendez que ce dernier s'éloigne pour monter à l'étage par les escaliers placés juste à côté. Entrez dans la première pièce que vous trouverez sur la droite et cachez-vous derrière la porte pour observer les mouvements

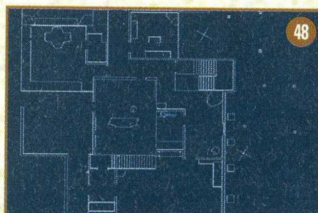






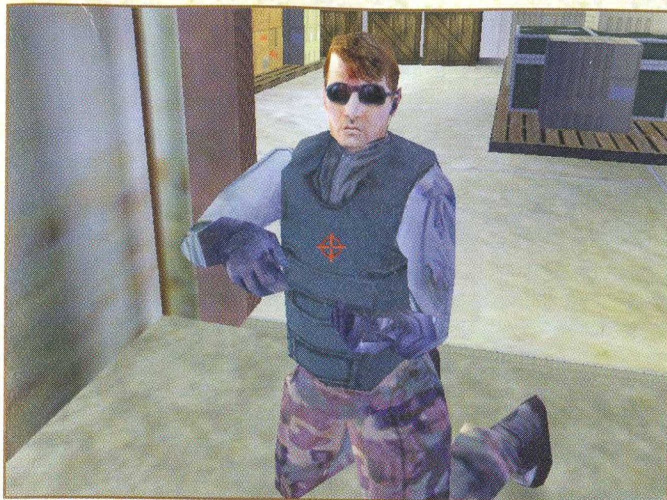


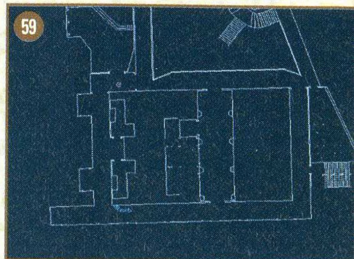


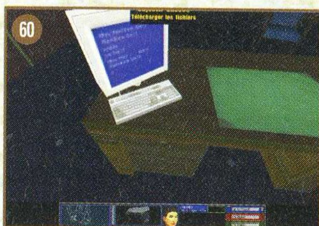




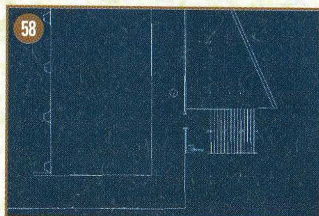


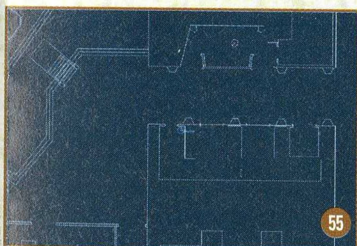


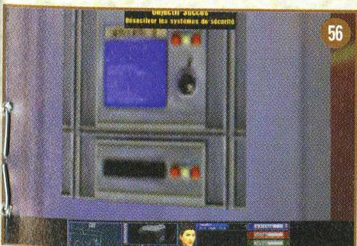


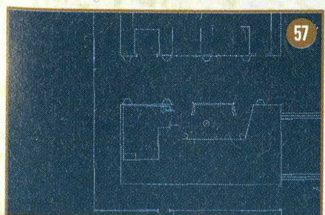




du deuxième garde **(Photo 50)**. Attention, vous devrez bien vous cacher derrière la porte, car lorsque ce dernier entrera dans la pièce, il risque de vous découvrir si vous avez une oreille qui dépasse. Lorsque le gardien repartira, suivez-le à bonne distance ; entrez rapidement dans le bureau lorsqu'il en sortira pour placer vite fait le téléphone sur



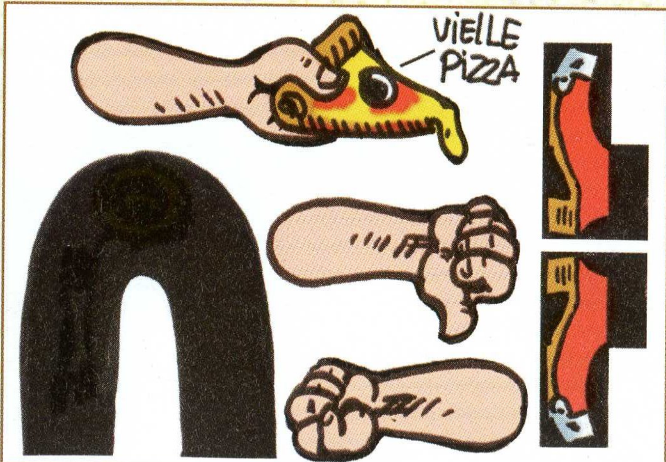



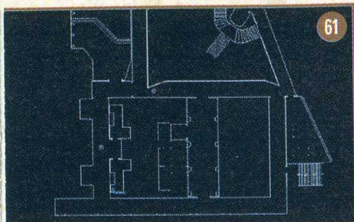




écoute **(Photo 51)**. Positionnez-vous dans l'angle de la pièce tout de suite après, afin que le gardien ne puisse pas vous voir. Lorsqu'il aura passé l'entrée du bureau, suivez-le de loin et redescendez les escaliers, pour vous cacher de nouveau dans la buanderie. Une fois que la ronde du gardien sera passée, retournez dans le garage et placez-vous à côté de l'alarme que vous avez désactivée. Votre détecteur cardiaque a du mal à repérer le gardien qui patrouille dehors, aussi je vous conseille d'ouvrir la porte pour arriver à le repérer **(Photo 52)**. Lorsque ce dernier partira dans le sens inverse, longez le mur rapidement pour atteindre le point d'extraction et passer à la mission suivante.

## MISSION N° 4 :

Vous voici dans le même type de mission que la précédente, et comme Sweeney n'est pas au mieux de sa forme, je vous conseille de prendre Yacoby, qui fera parfaitement l'affaire **(Photo 53)**. Lorsque vous quitterez la plate-forme, allez tout de suite à gauche et crochetez la serrure pour accéder aux échelles métalliques **(Photo 54)**. Ne sautez pas car vous risquez de vous faire repérer, et en plus, vous aurez mal aux chevilles. Placez-vous ensuite en position accroupie

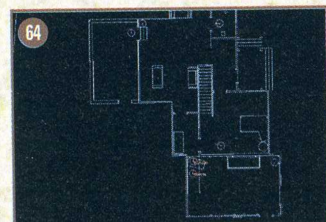


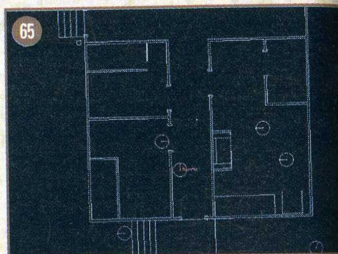






derrière la porte pour observer le va-et-vient des gardiens (Photo 55). Lorsque la voie sera libre, allez dans la pièce qui se trouve sur la droite, pour désactiver le système de sécurité (Photo 56). Lorsqu'il n'y aura plus de gardiens à l'horizon, ouvrez la porte et restez dans la pièce, en vous collant sur la gauche (Photo 57). Lorsque le gardien sera devant la porte en vous tournant le dos, sortez rapidement, allez à gauche puis encore à gauche, et prenez la porte placée au fond du couloir pour accéder à l'étage supérieur. Placez-vous ensuite dans le recoin pour observez la ronde des gardiens (Photo 58). Lorsque le gardien passera devant la porte, attendez un peu et emboîtez-lui le pas à distance. Lorsqu'il sera suffisamment loin de la porte du bureau, dépêchez-vous d'entrer à l'intérieur et refermez la porte derrière vous. Téléchargez tranquillement les fichiers (Photo 59 et 60) puis placez-vous devant la porte pour voir où sont les gardiens. Lorsque la voie sera libre, revenez sur vos pas et entrez dans les deuxièmes toilettes que vous trouverez sur votre gauche (Photo 61). Lorsque le garde passera, sortez et retournez rapidement jusqu'à la porte par laquelle vous êtes arrivé. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre sur le toit et vous positionner sur la zone d'extraction, pour passer à la mission suivante.





## MISSION N° 5 :

Faites deux équipes de deux en placant un sniper dans la première. Vous prendrez le contrôle de la deuxième équipe. Placez la première équipe vers l'entrée du camp afin de snipper tout ce qui bouge (Photo 62). Emmenez la deuxième équipe vers la gauche et shootez la sentinelle qui se trouve près de la corniche. Lorsque vous verrez le camp, essayez de snipper le maximum de terroristes, avant d'entrer dans la première baraque que vous trouverez sur votre droite (Photo 63). Attention de ne pas vous faire shooter par le garde qui se trouve derrière la porte et nettoyez la baraque de fond en comble. Utilisez votre détecteur cardiaque à fond car pas mal de terroristes se cachent dans des recoins (Photo 64). Lorsque vous aurez nettoyé la première baraque, entrez dans la deuxième et passez par la droite. Faites attention aux terroristes qui se planquent dans les petites pièces, afin de ne pas vous faire avoir par surprise (Photo 65).

Cap'tain Ta Race



# Devil Inside

**Aujourd'hui, il fait beau, il fait chaud, le ciel est d'un bleu profond et les oiseaux chantent : le temps idéal pour aller se balader et prendre quelques couleurs. Mais quand on aime être d'un pâle cadavérique, il vaut mieux rester chez soi et attendre que les éléments se déchaînent pour sortir. Alors que faire pour combler une journée qui s'annonce ennuyeuse à mourir ? Eh bien, pourquoi pas jouer à Devil Inside ? Vous en mourrez sans aucun doute, mais vous rencontrerez pas mal de confrères aussi cadavériques que vous, et certainement plus dégueulasses. Et puis, si vous en avez marre de trop mourir, il vous suffira de jeter un coup d'œil sur notre petite soluce, et vous montrerez bien vite à ces monstres que les pâlichons qui s'enferment chez eux les jours de soleil valent autant que ceux qui remontent droit des enfers. Vous êtes prêt ? Bon, c'est parti !**



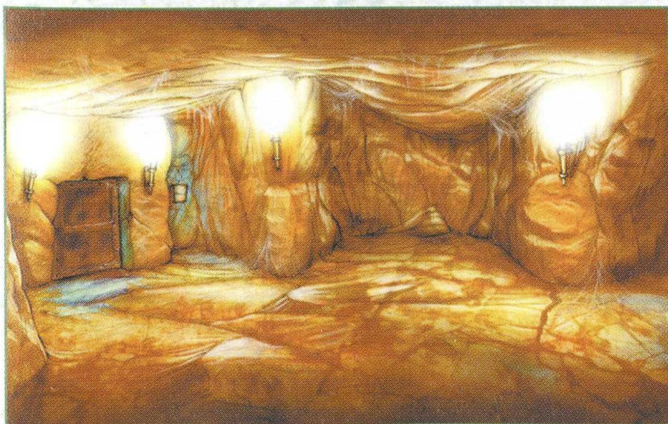
Tout commence par une chaude soirée. Le show de ce soir va se passer dans un manoir particulièrement sinistre. Les caméras sont en place, les flics ont débarqué, on n'attend plus que vous, Dave. Alors lancez-vous et n'oubliez pas : l'audimat demande du sang et du danger.

## LE JARDIN

Vous voilà devant les grilles du manoir. N'hésitez pas à y pénétrer : de joyeuses surprises vous y attendent. À votre droite, vous découvrez un poste de télévision. C'est la sauvegarde du niveau (elle est permanente) ; sauvez maintenant, et vous pourrez aussi revenir plus tard pour sauver à nouveau après avoir vécu quelques scènes terribles. Attention, dans ce niveau, les munitions sont assez rares, et Dave ne peut pas se battre avec ses poings, alors ne tirez pas dans tous les sens, et laissez plutôt vos copains flics faire le travail pour vous.



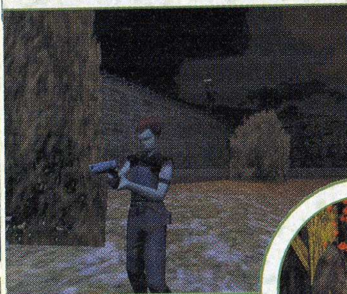
Le flingue que vous avez n'est pas vraiment génial. Il ressemble plus à une vieille pétoire qu'au dernier glock. Quelques règles sont à connaître pour l'utiliser dans des conditions optimales : d'abord, sachez que plus vous tirerez de loin, moins les dommages que vous ferez seront importants. À une certaine distance, même si le sang jaillit, ils seront quasiment infimes. Donc n'hésitez pas à vous rapprocher et à utiliser les pas chassés pour éviter les tirs. Les zombis sont assez ennuyeux à éliminer. Eh oui, même avec un bras ou une jambe en moins, ils continuent à avancer, alors visez plutôt la tête, à moins que vous vouliez faire du découpage artistique. Le truc pour mieux viser est de mettre un genou à terre, avant de vous coltiner avec les créatures des enfers. Entraînez-vous : genoux à terre, roulade, tir. Enfin, maintenant que vous êtes paré, il ne manque plus qu'à vous lancer dans l'action. Suivez le chemin de droite. Deux policiers sont en train de tirer sur un électrocuté. Dirigez-vous vers lui pour les aider à l'éliminer. Il vous a vu et il fuit : poursuivez-le. Empruntez le passage de droite entre les murs : il conduit à une partie close du parc. Attention, on vous attend. Quelques zombis surgissent de terre. Ne vous laissez pas trop approcher car quand ils meurent, ils s'enflamment, et si vous êtes trop près, vous brûlerez avec eux. Le long du mur de gauche, derrière un buisson, se cache un medikit. Passez le portail. Un policier se tient devant un arbre. Quand vous vous approchez de lui, un électrocuté et un tas de zombis apparaissent. Tandis que l'électrocuté tue le flic (vous ne pouvez pas le sauver),













occupez-vous des zombis. Les gros sont un peu durs, mais avec quelques balles dans la tête, ils s'enflamment comme un rien. Après les avoir tués, faites le tour du coin pour trouver des munitions. Vous pouvez sauver à la télé (après, elle s'autodétruira). Ressortez et revenez sur vos pas. Passez les quelques zombis qui voudraient faire de vous leur repas du soir. À votre arrivée dans le parc principal, une cinématique montre deux flics en train de se faire attaquer. Rejoignez-les en poursuivant sur la droite. Attention, rappelez-vous : pas la peine d'user vos munitions, les policiers sont là pour éliminer les créatures ; économisez-les. Des munitions sont planquées dans le coin droit. Pénétrez dans le tunnel. C'est un piège : les entrées se referment sur vous et des zombis sortent à nouveau de terre. Une fois flingués, le passage s'ouvrira à nouveau. Continuez jusqu'à la petite cahute. Faites le tour pour récupérer tout ce qui traîne et pénétrez à l'intérieur. Si vous avez des problèmes de vision, n'hésitez pas à aller dans les options pour augmenter les gammas : votre vie s'en trouvera bouleversée et surtout, vous verrez du premier coup d'œil l'emplacement des portes et des objets. Dans la cabane, allez à l'établi pour prendre les munitions et votre seconde arme, la ponceuse. Sur le sol de la fosse, vous découvrirez une clé. Prenez-la en vitesse et remontez pour ne pas brûler. Ouvrez la porte : des zombis foncent sur vous. Faites- leur un sort et repassez le tunnel pour vous rendre de l'autre côté du parc. Une cinématique montre à nouveau des policiers se faisant agresser. Allez les aider et baladez-vous autour du lac pour trouver des munitions et un medikit. Bon maintenant, vous pouvez aller sauver et ouvrir la grande grille. Malgré le fait que vous possédiez les clés, les portes ne s'ouvrent pas automatiquement. Il faut aller dans l'inventaire, prendre la clé, et l'utiliser sur la porte pour qu'elle daigne libérer le passage. Empruntez le chemin qui grimpe. Un de vos potes se fait tirer dessus par une mémé. Ces vieilles en caddie sont assez difficiles à avoir. Comme elles ont un flingue, on a tendance à ne pas s'approcher d'elles et à garder ses distances ; du coup, quand on tire, on ne les touche pas. Alors ne faites pas cette erreur : mettez-vous à côté d'elle, évitez les balles et tuez-la. Une autre vous attend dans le tournant. Après en avoir fini avec elle, continuez tranquillement votre chemin jusqu'à la prochaine sauvegarde, au sommet de la colline, à côté de la statue. Dans le cabanon sur la gauche, se cachent des munitions, et dans le petit parc sur la droite, vous découvrirez la clé du manoir à côté d'une statue, après avoir éliminé les quelques zombis qui vous cherchent des noises. Faites le tour de la maison pour ramasser les munitions dissimulées. Maintenant, vous êtes prêt à pénétrer dans l'antre du démon.

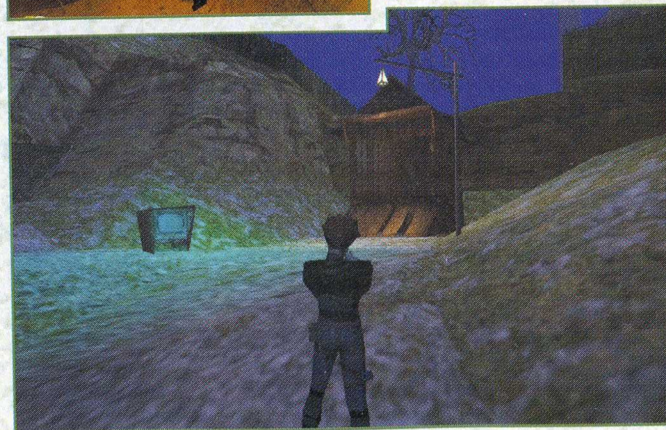
## LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Pour l'instant, seul ce niveau vous est ouvert. À partir de maintenant, vous avez accès aux pentacles qui permettent de se transformer en Deva. Comme vous l'avez remarqué dans le parc, les zombis n'ont pas d'âme. En temps que créatures de base, ils ne servent qu'à empêcher les intrus de devenir trop entreprenants. Les prochains monstres que vous allez rencontrer sont beaucoup plus sérieux. Armés en règle

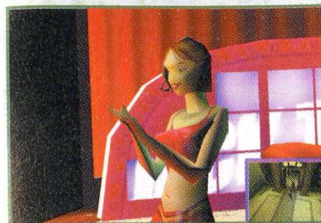














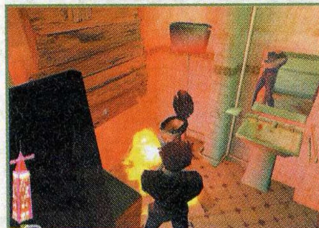
générale de flingues et mitrailleuses, ils essaieront par tous les moyens de vous éliminer en vous prenant à revers. Il faudra faire attention à absorber leurs âmes, car si vous en oubliez, vous les retrouverez dans les derniers niveaux. Donc n'oubliez pas, une fois que vous aurez nettoyé chaque niveau, vous devrez faire un dernier tour avec Deva, pour vous assurer d'avoir-bien éliminé toutes les créatures et d'avoir absorbé toutes les âmes. En fonction du nombre que vous renverrez aux enfers par les pentacles, votre maître bien-aimé, le diable, vous donnera de nouveaux pouvoirs. Allez aux toilettes, première porte à gauche : vous y trouvez un zombi, et dans la cuvette des WC, une lettre du plombier. À gauche et à droite de la fontaine se trouvent des dalles ; on les reconnaît à leurs dessins particuliers, et il faut marcher sur les deux pour ouvrir l'ascenseur. Pour l'instant, il est en panne, et vous ne pouvez pas l'utiliser. Le but de ce niveau est de trouver un moyen d'accéder à la boîte de fusibles qui se trouve au grenier. La première porte de droite donne sur la cuisine.

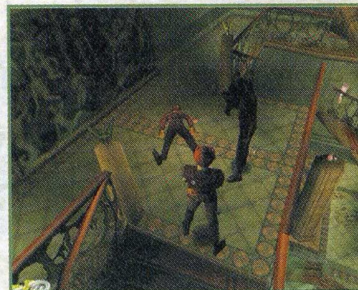


Dans le frigo, vous trouvez un poème sur la paresse. Fouillez aussi la gazinière. Dans le four, prenez le silencieux, les munitions et la feuille, et dans le monte-plats, la clef du salon. La petite porte à droite donne sur des escaliers en colimaçon. Le passage vers le haut est bloqué par des caisses, mais vous y verrez des munitions.

Revenez dans le hall, montez les escaliers et fouillez pour découvrir la clef de la bibliothèque et des munitions pour fusil.

Ouvrez la double-porte. Attention, en vous approchant du fond, un pendu enflammé surgit. En étant Deva, vous aurez moins de problème pour l'affronter, car cette dernière se régénère au contact des flammes. Brisez la seconde statue de gauche pour éviter que les zombis ressuscitent constamment dans le petit salon. La statue du fond possède une lettre dans un coffret. Elle n'apparaît pas tout de suite dans l'inventaire. Ouvrez la bibliothèque. Attention, des électrocutés vous attendent derrière la porte. Sur le secrétaire, vous récupérez le plan du grenier, et sur l'étagère à gauche de la porte, un papier. À côté du visiophone se trouvent des munitions. Pour l'instant, vous ne pouvez pas pousser les étagères coulissantes. Allez dans le salon. Derrière le bar se trouve un levier, et juste à côté de la porte, la table basse renferme une clé dans un tiroir ; vous pouvez maintenant accéder au petit salon. Si vous avez bien détruit la statue, vous n'aurez qu'un électrocuté à éliminer. Dans la fosse, vous découvrez plusieurs objets avec une sauvegarde permanente. La presse à bière à l'autre bar délivre un fusil. Cliquez sur les planches condamnant une fenêtre au fond du couloir, le seconde partie de la bibliothèque devient accessible. Attention, des zombis vous attendent. Si vous ouvrez le placard, il en sortira un. Fouillez les étagères. Vérifiez bien en sortant de la bibliothèque que vous avez récupéré le plan du grenier. L'ascenseur est ouvert. En actionnant la manette cachée dans les étagères, vous enlevez la paroi de séparation entre les deux côtés de l'ascenseur. Vous y trouvez aussi un livre. Regardez









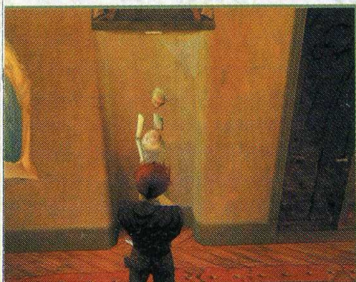


# SOLUCE DEVIL INSIDE









dans le secrétaire pour avoir la télécommande du drone. Ouvrez le placard, en faisant attention au zombi qui jaillit. (Si vous incarnez Deva face aux morts-vivants, leur flamme lui redonnera de l'énergie vitale.) En face du placard, prenez les munitions, et sur le canapé zébré, le medikit. Dans la salle de projection, montez le petit escalier, et ramassez les munitions à côté du projecteur. Actionnez la manette au-dessus de la table de montage pour lever le rideau de l'écran de cinéma. Fouillez les étagères pour découvrir le ye book of Futur. De la fenêtre, vous pouvez voir un électrocuté : éliminez-le. Passez dans la salle de cinéma et dégommez l'électrocuté et les 2 pendus qui s'y trouvent. Utilisez la sauvegarde temporaire. Tirez dans le jerricane pour enflammer l'écran. Passez derrière et actionnez la manette. Vous pouvez maintenant aller dans la véranda. Un électrocuté assis sur une chaise volante vous attend. Ne vous cassez pas la tête pour l'avoir ; il suffit de bien se planquer contre une colonne et de l'arroser lors de son passage pour en venir à bout (en tant que Dave). Dans le bassin de la véranda, vous verrez un levier. Placez-le dans la fente d'une des colonnes. Trouvez le medikit et les munitions. Deux passages secrets se révèlent : celui de gauche conduit au hall et celui de droite dans un jardin où le boss vous attend. La meilleure solution est de l'attaquer en tant que Dave, car il résiste plus facilement aux pouvoirs démoniaques qu'aux bonnes vieilles balles. Après qu'il ait disparu, récupérez la bobine qu'il laisse tomber et faites le tour du jardin pour récupérer les munitions qui traînent. Avant de revenir à la salle de projection, vérifiez que vous avez bien éliminé toutes les créatures, et surtout absorbé leurs âmes, pour les rendre à votre maître via le pentacle. Dans la salle de projection, mettez la bobine sur la caméra et actionnez-la. Un passage secret s'ouvre juste derrière. Empruntez-le, un levier est sur la gauche. Poussez-le : vous pouvez maintenant vous rendre dans le grenier.





## LE GRENIER

Sauvez avant de poursuivre. Cassez le miroir et actionnez le levier qui se trouve derrière. Vous pouvez accéder aux pièces suivantes. Avancez doucement le long du mur. Votre caméraman se fait kidnapper : aucune importance, continuez votre chemin. Des électrocutés et des écorchés sont en train de s'entretuer dans la pièce sur votre gauche. Vous avez le choix : soit vous intervenez dans la mêlée et dégommez tout le monde, soit vous attendez qu'ils s'éliminent gentiment avant de venir achever les derniers. Dans tous les cas, méfiez-vous et utilisez la caméra espion pour être sûr que personne ne viendra vous prendre à revers. Pas mal de portes donnent dans cette pièce et des monstres en sortent pour





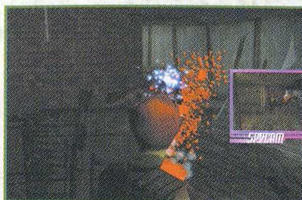








venir à la rescousse des leurs. Dans le cas où le décor serait trop sombre, allez dans les options et augmentez les gammas, pour bien voir toutes les portes. Allez dans cette pièce. Sur la droite, se trouve une porte : ouvrez-la et entrez. La nana de la chaîne, Angelina, rentre en scène. Après la cinématique, poursuivez : un électrocuté sur fauteuil vous attend juste derrière le mur du fond. Descendez-le, et vous libérerez votre caméraman qui s'enfuit. Faites le tour de ce coin pour récupérer munitions et fusible. Attention, un écorché et deux électrocutés se précipitent sur vous. Ensuite, passez du côté à gauche du miroir. Rendez-vous au fond où se produit des étincelles bleues. C'est la boîte à fusibles. Ouvrez-la et mettez les fusibles que vous avez récupérés. L'ascenseur est opérationnel, ainsi que toutes les prises électriques. Récupérez les munitions. Il ne vous reste plus qu'à fouiller le grenier de fond en comble pour éliminer les monstres et récupérer les objets qui s'y trouvent. Attention, pas mal de monstres se planquent derrière les portes ou dans les coins, alors procédez avec prudence et servez-vous aussi souvent que possible de la caméra espion. Repérez-vous sur le plan pour trouver les passages secrets. Il y a deux sauvegardes permanentes, une porte des enfers, et plusieurs pentacles peints sur le plancher permettant de se transformer en Deva. Une fois que vous avez fait le ménage et absorbé toutes les âmes, prenez l'ascenseur pour vous rendre au premier.







## LE PREMIER

Vous avez une sauvegarde temporaire en face de vous. Avant de vous précipiter dans le couloir, détruisez les prises électriques pour éviter que des électrocutés apparaissent. Attention au spectre : tant que vous n'aurez pas trouvé son corps originel, vous ne pourrez pas le tuer. Allez au bout du couloir, ouvrez le coffre. La porte de droite s'ouvre : allez-y, déglinguez les monstres. Allez à côté du flipper pour récupérer la clé de la chambre du valet. Ressortez dans le couloir et ouvrez la porte de l'autre côté. Deux noyés apparaissent. Si vous sortez de la pièce, ils disparaissent. Pour être tranquille, montez les marches à côté de la piscine et flinguez-les. Actionnez le visiophone : des électrocutés surgissent. Dans la pièce de la piscine, à côté de la porte d'entrée, vous avez une sauvegarde permanente. Vous verrez aussi un pentacle pour vous transformer sur sa gauche. Ouvrez la porte à côté. Trois pendus vous attendent.



Après les avoir tués, faites le tour : la clé pour ressortir est derrière le paravent. À côté de la commode, vous avez un medikit, et si vous l'ouvrez, des munitions. Tirez sur les briques qui dépassent du mur pour regarder dans la pièce à côté. Tuez le cum qui montre le bout de son nez. La pièce de la piscine conduit à des toilettes. Sur l'étagère, vous trouvez une feuille de papier et dans la caisse en bois, des jetons pour le flipper. Repassez dans la pièce du flipper. Utilisez un jeton pour y jouer. La porte s'ouvre. Allez dans la chambre, et ouvrez la commode pour découvrir la boule de billard. Continuez dans le gymnase, pour apercevoir trois écorchés ; faites le tour pour récupérer medikit, munitions et clé. Allez aux douches en empruntant le passage dans le coin. Fouillez les peaux suspendues pour trouver une clé et un feuillet. Dans le gymnase, ouvrez la petite porte : vous entrez dans le dressing. La porte avec le hublot donne dans la sauna : vous y découvrirez un zombi (le corps du spectre) et surtout une porte des enfers pour vous transformer et expédier les âmes au diable. Allez dans la salle du billard, et utilisez la boule dessus. Un placard secret s'ouvre à côté des queues de billards : vous y trouvez une arbalète. Revenez dans le couloir avant l'ascenseur ; le long du mur gauche se cache une porte derrière la tapisserie. Si vous ne la trouvez pas, marchez contre le mur en cliquant. Ouvrez la porte avec la clé S1 ; derrière se trouve un autre zombi : en l'éliminant, vous éliminez le second spectre. Ouvrez












la commode, dans les toilettes (l'autre porte), vous trouvez un medikit. Retournez dans le couloir, ouvrez la double porte vitrée avec la clé R2. Tuez les électrocutés et la zombi déguisé en Angelina. Récupérez la clé de la cave. Ressortez avant de vous rendre au rez-de-chaussée, refaites un tour pour être sûr d'avoir tué tout le monde, et récupérez toutes les âmes.

## LA CAVE

Ressortez de la maison par l'entrée principale. L'entrée de cave est sur la gauche de la maison. Utilisez la clé pour y pénétrez. En bas de l'escalier, prenez tout de suite à gauche, pour trouver une sauvegarde temporaire. Revenez aux escaliers, allez tout droit, puis toujours à gauche. Pour l'instant, les portes sont fermées. À un certain moment, un mur va se refermer derrière vous et trois pendus vont







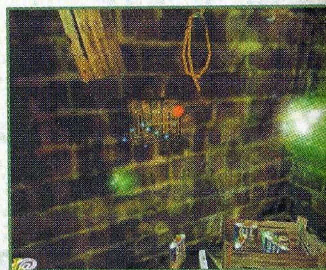
surgir. Après les avoir éliminés, tirez sur les jerricanes du mur de gauche pour créer une ouverture. À l'intérieur du passage, vous verrez une manette : actionnez-la. Votre caméraman vous rejoint, accompagné de deux gazés. Tuez-les et ramassez tous les objets qui traînent dans le coin. Quand vous vous glissez dans l'impasse, un pendu arrive derrière vous. Sortez et prenez à gauche. Descendez les zombis, revenez au pied des escaliers pour pénétrer dans la cave à charbon. Passage obligé : les zombis. Une multitude vous tombent dessus, et ils reviennent en continu. Inutile de vous fatiguer à tous les descendre, ils se régénèrent. Glissez-vous entre eux et pénétrez dans la cave en les évitant, pour passer dans le coin où le mur explose. Actionnez le levier et ressortez en vitesse. Prenez à droite jusqu'au fond du couloir, deux noyés apparaissent, tuez-les et bougez la manette. Revenez en arrière et prenez le passage que vous avez ouvert. Avant l'entrée des mines, prenez à gauche pour vous transformer en Deva et récupérer les âmes. Réexpédiez-les aux enfers. Le diable vous donne le pouvoir de voler. Vous pouvez maintenant aller aux mines. À chaque phase importante, n'hésitez pas à ressortir de la cave par où vous êtes arrivé, pour utiliser la sauvegarde permanente à l'extérieur, à côté de la statue.

## LES MINES

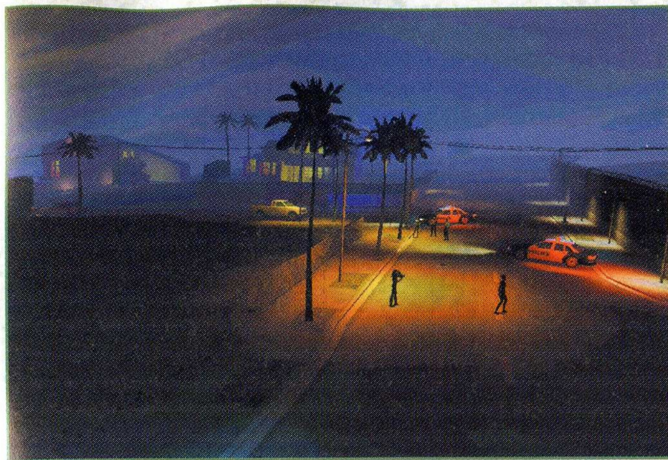
Lancez le sort de vol pour traverser la crevasse. N'oubliez pas de l'arrêter en le re-sélectionnant dans votre inventaire une fois que vous avez atterri, pour éviter de brûler trop de magie. Deux électrocutés vous attendent. Une fois éliminés, continuez tout droit jusqu'aux caisses et au compteur de gaz ; prenez à droite, passez le monticule de terre et les poutres. Vous pouvez prendre la porte à gauche ou tout droit puis à gauche, pour tuer les trois électrocutés en chaises. Prenez à gauche vers la porte de fer : quatre électrocutés vous tombent dessus. Prenez votre temps pour viser et surtout, ne vous laissez pas approcher car contrairement aux autres, ils utilisent leurs mains pour vous tuer. Continuez tout droit, et volez par-dessus le poste de télé. Tirez sur la tête en bas-relief pour accéder au niveau suivant.

## LA NÉCROPOLE

Descendez, tuez les zombis et le gazé. Vous pouvez alors sauvegarder. Remontez, prenez à gauche, tuez les deux gazés, passez par l'ouverture à leur gauche, en évitant les monstres (ils sont invincibles). Arrivé à la salle du bourreau, ne vous cassez pas la tête à dégommer les zombis ; allez sur l'estrade où est monté l'holo-







gramme du bourreau, en passant face à lui, et prenez le talisman entre ses jambes. Pour mieux viser, accroupissez-vous. Revenez à l'endroit où vous avez tué les deux gazés. Suivez le mur de droite sans emprunter le passage qui conduit à la sauvegarde. Vous arrivez sur deux passages. Empruntez-les tour à tour pour récupérer les talismans sous les hologrammes du bourreau. Empruntez ensuite le passage entre les trois stalactites, sur la droite ; un gazé protège une porte des enfers, ressortez sur la droite, allez sur la gauche où vous trouverez une sauvegarde permanente. Le chemin de droite mène au même endroit que celui de gauche : une grande salle circulaire avec un autre hologramme du bourreau et un pont de bois. Tuez le gazé et récupérez le quatrième talisman. Attention, regardez bien la cinématique pour aller placer les quatre talismans juste sur la dalle que désigne le bourreau à l'entrée du pont. Si vous le suivez, vous trouverez une arbalète tout au bout. Revenez au tout début, à l'endroit où vous avez tué les deux gazés à côté de la stèle. Le couloir est ouvert : entrez. Détruisez les quatre stalactites vertes luminescentes pour pouvoir tuer le bourreau. Faites vite, en restant sur la partie haute de la salle, et précipitez-vous ensuite pour libérer Angelina avant que la grille ne lui tombe dessus. Tuez ensuite la mémé pour récupérer son arme et sauvez pour sortir de la pièce. Entre-temps, Deva est récupérée par le Night Howler. Revenez à la salle du pont de bois pour atteindre l'estrade supérieure. Pour mieux vous diriger sur le pont, utilisez le clavier. À votre arrivée au sommet, vous êtes téléporté dans le cimetière.

## LE CIMETIÈRE

Vous avez une sauvegarde juste à côté du premier tombeau. Faites le tour du tumulus pour arriver devant le second tombeau à gauche (il est surmonté d'un fronton, sur lequel est dessiné un démon cornu avec des ailes avalant un homme). Rentrez dedans et récupérez les objets qui s'y trouvent. Faites vite pour éviter de trop vous faire assaisonner par les ennemis. Attention à Angelina : si elle meurt, la partie est perdue. Revenez au premier tombeau, ouvrez-le avec la pièce d'or, et placez-la sur le piédestal à droite de la porte. À votre sortie, éliminez tous les zombis avant qu'ils n'éliminent Angelina. Passez le second tombeau, allez au troisième tombeau, et placez la montre gousset sur le piédestal. Rendez-vous au quatrième tombeau et placez le miroir de vanité. Repoussez une nouvelle attaque. Allez au cinquième tombeau et placez le médaillon indien. Si vous avez des problèmes de vision (écran noir ou autre bug gênant), appuyez sur F1 plusieurs fois. Vous pouvez revenir sauver régulièrement, mais vous risquez d'avoir plus de créatures à dégommer. Repoussez encore les zombis. Poursuivez le Night Howler : il s'enfuit dans le tumulus en passant par le tombeau avec le démon cornu. Suivez-le et visitez le coin. Une fois arrivé dans une salle où vous trouvez deux feuillets et un medikit, vous êtes téléporté au niveau supérieur.

## LE TUMULUS

Fouillez tous les tombeaux pour récupérer munitions et armes. Attention aux attaques régulières, on ne vous loupera pas. Suivez Angelina jusqu'au tombeau de Hubert Chardot (vous le découvrirez en lisant la pierre tombale). Vous êtes à nouveau téléporté. Vous voyez le Night Howler mais il ne vous attaque pas et se contente de détruire les autres créatures. Essayez de toujours protéger Angelina car si elle meurt, le jeu est fini. Suivez-la ; quand elle court, courez, et quand elle tue des zombis, aidez-la. Vous finissez par arriver à un tombeau, d'où vous serez téléporté à la dernière partie du niveau. La fin est particulièrement dure, car outre le fait que des monstres apparaissent, les scènes cinématiques sont nombreuses. Vous commencez en tant que Dave et vous vous transformez ensuite en Deva. Gardez le doigt sur la touche des medikits car le combat sera rude. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la fin assez douteuse, surtout les commentaires du générique de fin.

Kika





# En détresse

GABRIEL LOPEZ

**- Fuiitt, fiuu... fouii, fu, fo ! (sifflotements joyeux)**
**- Encore un coffre pillé ! Trop facile !**
**- Tiens, un nouveau pentacle ? L'est pas dans mon manuel çui-là ??? Yargggh !!! Krissss ! PPchrrittt ! (bruits de sorcier électrocuté)**
**- Bon, bon, on se calme... Voyons plutôt le puzzle des 37 boîtes de pizzas à mettre dans l'ordre. Ahumm, pftt, grrrr ! Crétin ce truc ! Si j'attrape le farceur qui a programmé ça... Cherchons plutôt la porte de l'enfer, ça me changera.**
**- Ok, le message dit : « Cherchez la clé rubis, dans la salle d'argent » Haaa, voilà la salle d'argent. Voyons ça.**
**- Clic, crouic. Zut, fermé... « Cherchez la clé de saphir dans le temple d'or ».**
**- Mmhh, d'accord. Le temple, c'est le machin bizarre près de l'entrée. Hop, hop, hop, on y va.**
**- Là, j'actionne l'autel... QUOI ?!! « Cherchez la clé de diamant pour ouvrir l'autel » ! Au secours ! Help ! Maman... Alors là, Coco, à ta place j'écrirais à Joystick, EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Paraît qu'ils ont même une adresse très nette aussi : crack@joystick.fr**

## ? Questions

### QUEST FOR GLORY 5 : LE SOUFFLE DU DRAGON

Salut, je suis arrivé au « Rite de Justice », mais là, je bloque. Une fois dans le repaire du Minotaure, j'ai beaucoup de mal à tuer Minos et son Minotaure. Je le fais quand même, pique la hache du Minotaure, et là, je tourne en rond. Je ne sais pas quoi faire, car il ne se passe rien. Qu'ai-je oublié ? Est-ce qu'Elsa doit m'aider ? Ou est-ce un bug du programme ? Merci de votre aide.

Réf.: N°11601, Fred

### ÉGYPTE 1156

Je suis coincé dans le labyrinthe, pour trouver la maison d'Hori depuis plusieurs mois. Comment dois-je procéder ? Où se trouve cette maison ? Merci de me sortir de là.

Réf.: N°11602, Cristophe

### BATTLEZONE 2

Je joue à Battlezone 2 en VF. Ce jeu est très bon, mais je suis quand même un peu déçu, car au moment du choix de camp (mission n°14 : attiser le feu ; voir Joystick Soluces 114), il est impossible pour moi de rester avec Braddock, pour continuer à jouer du côté des ISDF. J'ai tout essayé : refuser de rendre le chef Scion et attendre, attendre ; traîner ce même chef à mon recycleur ; tuer le chef ; tuer Shabayev à plusieurs reprises, etc. Rien à faire, le jeu s'entête à me lancer dans les scénarios Scions et me considère (horreur !) comme un ami des Scions, et bien entendu, Shabayev est toujours en vie, alors que je la tue à coups de canon cinq minutes avant ! Ma question est la suivante : que faire exactement, pour continuer la campagne de l'ISDF ? Appel aux spécialistes du renseignement : vous aurez la médaille du mérite bio-métallique, c'est promis. Help !

Réf.: N°11603, Ltd Kazatchok

### SOLDIER OF FORTUNE

J'ai besoin d'aide pour avancer dans S.O.F. La situation reste grave, même si elle n'est pas encore désespérée. Je suis coincé dans la mission au Kosovo. Après avoir tué trois gars aux fenêtres d'une maison, je me retrouve planté sur un pont à moitié détruit par un char, qui est placé de l'autre côté. Juste en face de moi, se trouve une grosse porte métallique fermée et bloquée. Comment l'ouvrir ? Qu'est-ce que je dois faire pour continuer ? Au sec....

Réf.: N°11604, Paul

### HOPKINS F.B.I.

Salut. Dans ce jeu d'aventure, il faut que je désamorce la bombe qui se trouve dans la banque. Où trouver cette bombe, et comment faire pour la désamorcer ? Merci de m'aider, car je suis bloqué.

Réf.: N°11605, Agent Kappa

### MESSIAH

À force de jouer l'ange, j'ai des « ennuis » dans ce super bon jeu qu'est Messiah. Je me trouve à l'endroit du gros broyeur, après être entré dans la peau de la femme policier. Je dois remplir une espèce de container. Une fois fait, il s'arrête à l'étage. À partir de là, je n'ai pu trouver comment avancer. À l'aide ! Merci d'avance.

Réf.: N°11606, Simon

### THE SIMS

Juste un truc qui me tracasse : je n'arrive pas à me faire inviter chez les voisins. Que faut-il que je fasse ? Ils sont déjà venus me rendre visite (famille Gothic...), mais j'en ai marre que ce soit toujours les mêmes qui régalent. À mon tour de piller le frigo, et m'empiffrer de pizzas, bières, cafés... de gerber partout, d'inonder la salle de bain, de foutre le feu à la cuisine... Dois-je employer le téléphone ? Comment ? Merci de m'aider à me brouiller avec ces sales pique-assiettes.

Réf.: N°11607, Carpanta



## Réponses

### MIGHT & MAGIC 6

Réf.: N°10706, Mais

Tu trouveras Snergle après avoir débarrassé les mines de fer de Snergle (à l'Est de Darkmoor) et les cavernes de Snergle (coin Nord-Ouest de la zone d'Ironfist) de leurs troupeaux de nains. Cette quête est assez facile, si l'on met à part le nombre incroyable de nains. Tu dois récupérer une clef dans les « mines », qui te sera indispensable pour ouvrir une porte (ta porte ?) dans les « cavernes », où effectivement tu trou-

veras ton objectif de mission. En partant de l'entrée des mines, va au Nord, puis à l'Est, et descend au maximum au Sud. La clef se trouve dans une salle en forme de cloche. Attention au comité d'accueil dans la grotte finale des cavernes. Car il s'agit d'une embuscade où l'on se retrouve pris en sandwich entre une bonne centaine de nabots, modèle chef, bien sûr (un petit sort de téléportation « balise », pour t'en sortir en cas d'urgence). Oui, une fois la quête de Snergle terminée, tu auras la compétence « maître Hache ». C'est Avinril Smythers (à la taverne) qui te l'enseignera, si tu lui ramènes la hache de Snergle. Le mot de passe du château Alamos, fabriqué avec les messages des arbres, se décode à partir des lettres de l'alphabet et de leurs positions, ce qui donne :

- La 1re est la moitié de la 4e plus une : on sait que la quatrième lettre est R (18e lettre) donc 9e lettre + 1 = 10e soit « J ».
- La 2e est la suivante de la troisième : « B »
- La 3e est la 1re parmi 26 : « A »
- La 4e est la 8e à partir de la fin ; Archibald est vraiment votre ami : 8e lettre à partir de la fin d'Archibald : « R »
- La 5e est le double de la seconde (B) : 2e place X 2 = 4, donc « D ».

Le mot de passe est : JBARD (au moins, dans la VO du jeu).

Pour les obélisques : il y en a 15 en tout. Ils cachent un texte secret, qui doit être lus dans le sens vertical, une fois que l'on empile dans l'ordre tous les messages des obélisques. Bon courage, pour la suite de tes aventures.

Minrath monk

## PRINCE OF PERSIA 3D

Réf.: N°11203, Steph.

Alors Steph, dommage que tu ne donnes pas plus de précisions dans ton message. Si tu parles du bureau, plaqué au mur, dans le niveau « Tour d'ivoire », que l'on trouve un peu après avoir passé la salle dont le sol s'effondre une fois que tu as buté le garde : le garde va appuyer sur le bouton d'alarme juste avant de crever (cinématique) ; oui, il faut tirer le meuble du mur. Une fois ceci fait, un trou apparaîtra ; accroupis-toi pour le traverser. Dans la pièce suivante, la seule sortie possible est dans le plafond. Il faudra utiliser la caisse comme tremplin de saut pour l'atteindre.

S'il s'agit bien du meuble en question, je n'ai eu aucune difficulté particulière à le déplacer, et je ne pense pas qu'il y ait un problème de « manque de force » du prince. Tu es peut-être devant un bug du programme (essaye de patcher ta version), ou alors je ne comprends pas. Prépare-toi, car la suite est encore plus dure. Bonne chance.

Octave IV, le Vif

## QUEST FOR GLORY 5 : LE SOUFFLE DU DRAGON

Réf.: N°11204, Alain

Salut Alain. Tu ne peux aller sur l'île de l'Hydre en bateau. Il faut que tu y ailles en volant. Il faut que tu aies au moins une urne et la cire et les plumes (la cire d'abeille est sur le sol, près de l'un des piliers dragon, au Nord de la ville ; pour les plumes, tu les trouveras dans le nid de Pegase). Procure-toi le livre sur la mythologie grecque et lit le passage sur l'Hydre. Va dans l'île des sciences : elle est accessible à partir des docks, et tu devras d'abord « composer » des pizzas, à donner ensuite aux scientifiques de l'île, et actionner le frein du moulin à vent (remplacer le levier cassé par un épieu), pour accéder au transport. Dans l'île des sciences, tu trouveras des ailes en bois accrochées au mur. Mets la cire et les plumes dessus, puis clique sur les ailes pour voler. Voilà, tu peux te rendre sur l'île de l'Hydre. Bonne chance pour la suite.

Fred

## QUEST FOR GLORY 5 : LE SOUFFLE DU DRAGON

Réf.: N°11305, Danielle

Salut Danielle. Avant de te lancer dans le rite de la destinée, il faut d'abord que tu récupères le matériel nécessaire (n'oublie pas l'urne, à remplir de sève d'arbre), dont la corde dans les grottes de l'Hydre, une fois que tu auras tué cette dernière avec l'aide d'Elsa. La corde se trouve dans le coffre piégé du repaire de l'Hydre. Pour atteindre l'île de l'Hydre, tu dois utiliser les plumes et la cire sur l'aile en bois dans l'île des sciences. Bonne chance pour la suite.

Fred

## THIEF : THE DARK PROJECT

Réf.: N°11401, Anne

Entre « monte-en-l'air », il faut se serrer les coudes, c'est pour ça que je vole à ton secours, chère Anne. Entrer dans la cathédrale n'est pas une mince affaire. Ça t'oblige à finir plusieurs niveaux assez durs pour retrouver les talismans magiques, eux seuls capables d'ouvrir le portail principal. La première fois que tu arrives à la cathédrale, il faut longer l'édifice sur la droite du portail. Une fois, presque au bout du chemin, lève les yeux et regarde l'église : tu vas apercevoir la seule lucarne ouverte de l'édifice. Grimpe sur le muret, regarde par la lucarne, et écoute les instructions chuchotées par l'œil. Tu entendras grosso-modo ce qui suit : « Cherche la crypte circulaire, où se trouve un croisé de pierre et enflamme le bouclier » Comme tu as une bonne mémoire, tu dois te rappeller que juste à côté de la dernière centrale électrique, avant la cathédrale, se trouve une espèce de grotte circulaire avec un petit lac, doté d'une île au milieu, avec un gros symbole dessus et... une statue de chevalier de pierre dans une niche ! Une fois que tu seras dans cet endroit, il faut utiliser une flèche à corde sur les poutres du plafond, et, à partir de l'eau, grimper sur l'île. Une fois dessus, mets-toi sur le symbole et regarde la statue avec le bouclier. Elle porte une torche éteinte ! Utilise l'arc et une de tes flèches à feu (si tu les a gaspillées, tu devras peut-être recommencer le niveau, car elles sont rares) pour allumer la torche. Voilà, un passage secret dans le mur vient de s'ouvrir : vas-y. Quand tu seras dans la cour, devant la porte fermée par la herse, remets les débris de statue sur chaque socle (tu peux aussi monter sur l'un des socles) pour ouvrir la herse et la porte. À partir de là, la fin de cette mission est facile. Tu en apprendras plus sur la suite des événements et les Talismans, indispensables à l'ouverture de l'église, dans la bibliothèque des Gardiens. Bon courage pour la suite, qui est coton.

Tagrret

## OUTCAST

Réf.: N°11404, Jean-Marie

Salut Jean-Marie. Pour avoir le Mon, il te faut la clef de l'essence Fae qui se trouve dans un des entrepôts militaires. Une fois en possession de celle-ci, tu n'auras plus qu'à mettre les clefs dans l'ordre donné par la tablette :

Clef Eluce = temple Gandha
Clef Fae = temple Eluce
Clef Ka= temple Ka

Puis, une fois la serrure du temple Fae ouverte, mets la clef Gandha dedans et la flamme, qui protège le Mon au sommet du temple Fae, s'éteindra : tu pourras alors prendre le Mon. Bonne chance pour la suite.

Max

## THE HAND OF FATE

Réf.: N°11406, Stéphanie

Voilà ce que tu dois faire avec ton histoire de rat. Une fois qu'il a bu sa potion, tu dois aller à l'Est, jusqu'au crâne. Clique alors sur les dents. Il faut que tu utilises la même combinaison de couleurs que pour l'arbre du début (bleu foncé, orange, rouge, jaune, vert, violet, bleu clair). Puis tu ouvres le coffre avec la clef. Tu obtiens le fromage et l'aimant d'alchimiste. Voilà, tu peux passer à la suite. Bon amusement.

Kevin

# Jeux Crack

Gabriel Lopez

## Tout ce qu'il faut savoir !

**Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.**

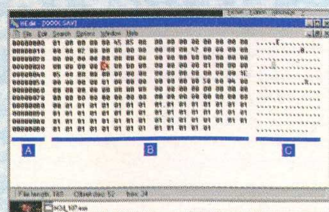
### QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

### COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :




La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5ᵉ chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

| Base 10 | Base 16 (hexa) |
|---|---|
| 1 | 01 |
| 2 | 02 |
| 3 | 03 |
| 4 | 04 |
| 5 | 05 |
| 6 | 06 |
| 7 | 07 |
| 8 | 08 |
| 9 | 09 |
| 10 | 0A |
| 11 | 0B |
| 12 | 0C |
| 13 | 0D |
| 14 | 0E |
| 15 | 0F |
| 16 | 10 |
| 17 | 11 |
| 18 | 12 |
| 19 | 13 |
| 20 | 14 |
| 21 | 15 |
| 22 | 16 |
| 23 | 17 |
| 24 | 18 |
| 25 | 19 |
| 26 | 1A |
| 27 | 1B |
| 28 | 1C |
| 29 | 1D |
| 30 | 1E |
| 31 | 1F |
| 32 | 20 |

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

**Bienvenue dans les JEUX CRACK. Ici, vous trouverez un ensemble de trucs, patches et autres bidouilles destinés aux jeux les plus courants sur PC. Tous ces trucs sont systématiquement vérifiés (en général sur les versions françaises des jeux). Il n'est plus nécessaire de nous envoyer des astuces, codes, ou solutions de jeux. En revanche, n'hésitez pas à nous soumettre vos suggestions, critiques, idées d'amélioration, de présentation sur la rubrique. N'hésitez pas... Donnez-nous votre avis, sur ce que vous aimeriez trouver dans cet espace, les jeux que vous aimeriez voir traités, etc. Pour nous écrire : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

## URBAN CHAOS

Voici plein de super codes pour les versions française (v. 2.69) et anglaise de ce jeu d'action plutôt bien foutu (codes à taper en clavier Qwerty : q = a , z = w, etc.).

- Une fois, en cours de mission dans le jeu, commencez par appuyer sur la touche F9. Une ligne de saisie apparaîtra en haut à gauche. Pour valider les codes de triche, commencez par taper « BANGUNSNOTGAMES », ce qui aura pour effet de faire passer le jeu en mode DEBUG (pour sortir du mode DEBUG, retapez le même code). Vous devez obtenir un message de confirmation « debug mode on » si le code est bien saisi. À présent, appuyez à nouveau sur F9, avant de saisir l'un des codes suivants :

| | |
|---|---|
| DARCI | Pour jouer avec D'arci |
| ROPER | Pour jouer avec Roper |
| CRINKLES | Active/désactive le bump mapping (en off, le jeu est plus rapide) |
| BOO | Explosions qui transforment le perso en pâtée pour chats |
| FADE X | Active le brouillard en arrière-plan (X = 0 ou 1). |
| WORLD X | Change de musique (X = 1, 2, 3...). |
| AMBIENTRVB | Modifie la teinte de lumière (R, V, B : nombres de 0 à 100) |
| CCTV | Affichage en vert fluo, mode « amplificateur de vision » |
| WIN | Vous venez de gagner la mission en cours |
| LOSE | Pour perdre la mission en cours |
| TELW X | Téléporte aux endroits importants du jeu (X = 1, 2, 3, 4...) |
| TELS | Mémorise un endroit du niveau (message « stored ») |
| TELR | Téléporte à l'endroit mémorisé avec TELS |

- Voilà pour les codes. À présent, voyons les fonctions disponibles en mode DEBUG, juste en appuyant sur une simple touche :

| TOUCHE | EFFET |
|---|---|
| Q (Azerty = A) | Matérialise les trajets de voitures |
| E | Matérialise un véhicule à côté du perso |
| R | Crée un baril explosif (empilables) |
| W (Az = Z) | Geyser + effet gouttes de pluie |
| I | Matérialise les trajets des piétons |
| [ (Az = ^) | Commutation vues ennemi. Écran splitté |
| ] (Az = $) | Idem |
| P | Désactive la vue ennemie. Écran normal |
| ; (Az = M) | Mode ralenti activé/désactivé |
| ' | Active/désactive Pause |
| : (Az = :) | Gros pet fumeux, effet fumigène |
| / (Az = !) | Stealth Debug Activé/désactivé (les autres persos réagissent ou pas au personnage) |
| CTRL | Statistiques des objets graphiques affichés. |
| G | Déplace de 10 pas en avant (monte sur les obstacles) |
| J | Affiche la grille de coordonnées |
| L | Crée de la lumière autour du perso |
| F11 | Nuages activés / désactivés |
| F12 | Matérialise toutes les armes du jeu |
| F3 | Sort du jeu, direct au bureau ! |
| 7 (du Keypad) | Choix d'un effet graphique |
| 5 (du Keypad) | Exécute l'effet graphique choisi |
| 3 (du Keypad) | Affiche une nappe de brouillard orange |
| V | Affiche la version du jeu |

## OUTCAST

Quelques codes secrets seront les bienvenus pour aider Slade dans sa quête. Trucs pour Outcast en VF 1.0 clavier AZERTY. Pour activer l'accès à la console, pendant le jeu, commencez par taper « HOKKUSPOKKUS ». À présent, à chaque fois que vous voudrez saisir un code, appuyez sur F12, tapez le code, et à nouveau F12 pour revenir à la partie.

CODES :

| | |
|---|---|
| ARSENAL | Obtenir toutes les armes |
| IAMINVISIBLE | Slade est invisible |
| AMMO_FLOW | Munitions infinies |
| DYNAMITE | Pack de dynamite |
| FLY | La caméra n'est plus liée à Slade, et peut survoler le pays |
| TRACKER | Obtenir le radar |
| QUIT | Va au générique, puis quitte le jeu |
| BENNY | Plus de clipping (mode passe-murailles) + vitesse « Benny Hill » |
| POW X | Mets la barre d'énergie à la valeur X (1 - 100) |
| POINTS | Affiche les points acquis |

## MIGHT AND MAGIC 7, POUR LE SANG ET L'HONNEUR

Voilà une petite collection d'astuces pour cet excellent jeu de rôle vidéo, dans sa version française.

BIEN DÉMARRER LE JEU :

- Quand vous créez vos persos, mettez au minimum leur niveau de chance. Vous pourrez ainsi utiliser ces points sur d'autres caractéristiques plus utiles. Comme dans la quête de début (la chasse au trésor), il existe un puits augmentant définitivement la chance deux fois par personnage ; vous ne serez pas trop pénalisés.
- Dans la quête de départ, il faut

absolument que vous procuriez au maximum de vos persos la compétence « ARC », très utile pour attaquer à distance (fuyez pour reprendre de la distance avec l'ennemi, attaquez à l'arc, fuyez, etc.).

- L'instrument de musique demandé est possédé par l'un des personnages que l'on croise près de l'entrée du village.

- Pour récupérer les objets dans la caverne du dragon, ne cherchez pas à tuer la bête, mais courez, attrapez, et sortez ! (Activez le mode Courir en permanence dans les options de jeu).

ASTUCES GÉNÉRALES

- Il y a souvent des hordes de monstres proches des villes ; si vous voulez leur or, mais que vous n'êtes pas de taille à les affronter, une stratégie simple est de les attirer en ville. Là, les gardes de la ville prendront soin d'eux. Vous n'avez plus qu'à fouiller les cadavres. Faites aussi les poches des civils et gardes tués par les monstres, cela ne ternira pas votre réputation.

- L'écran d'inventaire ne dispose pas d'une fonction d'organisation des objets, ce qui est fâcheux. Il faut donc toujours ranger pour laisser un maximum d'espace en hauteur. Autrement, si par exemple, vous donnez une lance à un perso, le message « Plus de place » apparaîtra, même si vous avez largement le nombre de cases nécessaires.

- Lors des combats, utilisez toujours le mode « tour à tour » enclenché par RETURN. En effet, il vous laisse le temps de réfléchir à vos actions et évite les mauvaises surprises (exemple : passez en tour à tour, avant d'enclencher un ascenseur descendant vers un endroit bourré d'ennemis), mais de plus, comporte une faille, donnant un avantage COLOSSAL en combat (ce n'est pas toujours un luxe) :

En effet, vous pourrez utiliser n'importe quel matériel, parchemin magique ou potion de n'importe lequel de vos personnages, sans aucune limitation. Bien entendu, cela permet de soigner un perso inconscient, en piquant dans son propre sac ses potions. Mieux, il est possible de faire réaliser une potion par un autre personnage dont ce n'est pas le tour de jouer, de prendre la potion et de la faire boire au membre de l'équipe désiré. Encore plus fort ! Disons qu'à cause d'une pauvreté momentanée, vous ne disposez que d'une seule baguette magique lance-boules de feu. Rien n'empêche de la mettre dans la main du personnage dont c'est le tour de jouer à chaque fois. À part la consommation de charges, c'est comme si vous aviez 4 baguettes magiques ! La manipulation est simple : il faut juste entrer dans l'inventaire du perso dont c'est le tour de jouer, et là, cliquer sur la tête du membre de l'équipe dont on veut récupérer le matériel, l'arme, le scroll, la potion... Attrapez l'objet (fabriquez au besoin la potion), puis re-cliquez sur le perso dont c'est vraiment le tour de jouer, et équipez-le avec le matériel, ou soignez qui vous voudrez.

- Achetez rapidement à un de vos personnages la compétence « MARCHANDAGE » et montez-en le niveau le plus possible. À chaque fois que vous aurez à acheter, vendre ou réparer quelque chose, utilisez ce personnage (même sans rien comprendre à la magie, il peut acheter moins cher, des sorts pour d'autres membres du groupe...).

- Pas la peine de gaspiller des fioles pour guérir vos personnages ou leur redonner des points de mana, si vous devez passer un niveau au camp d'entraînement. Non seulement cela prend du temps (une semaine, souvent), mais cela remet à fond vos points de vie et points de sort.

- Surtout gardez précieusement tous les morceaux de minerai que vous pourrez trouver. Plusieurs artisans d'Erathia (maisons sous la falaise) sont capables de le transformer en d'excellentes armes et armures magiques gratuites.

## ROLLCAGE STAGE 2

Pour jouer encore plus aux fous du volant sans risques, rien de tel que quelques codes (de la route) pour tricher. À vous la panoplie du chauffard le plus rapide de la planète sur RS2 en VF. Avant de lancer une partie, commencez par aller dans les menus de sélection, au sous-menu « Attribution de Bonus ». À présent, tapez un des codes suivants en clavier AZERTY (un bruit de tir valide une bonne saisie) :

| CODE | EFFET |
|---|---|
| metropolis | Donne toutes les 'oitures |
| mynameisneo | Donne toutes les campagnes |
| mynameismrsmith | Toutes les campagnes sauf une |
| inversion | Spécial mode miroir |
| wreckedonspeed | Tous les types de jeu |
| warpspeedmrsulu | Tous les circuits |
| givemetheguysback | Image des programmeurs 3DNOW! |
| billythewhizz | Surprise ! |
| snar | Surprise ! |

## SYSTEM SHOCK 2

Quelques cheat codes pour ce jeu d'aventure/action génial en VF Azerty (v. 1.15). Une fois une partie chargée ou un nouveau jeu commencé, appuyez sur la touche « / » (le slash, ou la touche utilisée pour envoyer un message) ; une ligne de saisie texte va s'ouvrir en haut de l'écran. À présent, tapez l'un des codes suivants, suivi par la touche Entrée :

UBERMENSCH
Pour devenir un Homo Superior. Pousse toutes les stats à fond (force, endurance, psionics, agilite, cyber, etc.)

PSI_FULL
Remet les points Psi à fond

SHOW_VERSION
Affiche le numéro de version

SUMMON_OBJ [ITEM]
Code à utiliser en remplaçant [ITEM] par un des objets de la liste qui suit :

**ARMEMENT :**

| | |
|---|---|
| ELECTRO SHOCK | Lame électrique |
| WRENCH | Clef à molette |
| PISTOL | Revolver |
| LASER PISTOL | Pistolet laser |
| SHOTGUN | Fusil à pompe |
| ASSAULT RIFLE | Fusil d'assaut |
| EMP RIFLE | Fusil électrique |
| FUSION CANNON | Canon à fusion |
| GREN LAUNCHER | Lance-grenades |
| PSI AMP | Amplificateur Psionique |
| STASIS FIELD ENERATOR | Générateur de champ statique |

**MUNITIONS :**

| | |
|---|---|
| STANDARD CLIP | Chargeur balles normales |
| AP CLIP | Chargeur balles perceuses d'armure |
| HE CLIP | Chargeur balles anti-personnel |
| PELLET SHOT BOX | Cartouches anti-pers. shotgun |
| RIFLED SLUG BOX | Cartouches fusil |

**DIVERS :**

| | |
|---|---|
| ARMOR | Donne une armure invisible |
| REFLEC ARMOR | Donne l'armure réfléchissante |
| CRYSTAL SHARD | Écharde de cristal |

| | |
|---|---|
| DETOX PATCH | Détoxifieur |
| MEDICAL KIT | Kit de soins (tous les points de vie au max) |

**FRENCH-EPSTEIN DEVICE** ?
LARGE WORM BEAKER
Récipient de bébé vers alien
MAINTENANCE TOOL
Outil de réparation
HACK SOFT V3
Logiciel de piratage
MODIFY SOFT V3
Logiciel de modification
REPAIR SOFT V3
Logiciel de réparation
RESEARCH SOFT V3
Logiciel de recherche
PORTABLE BATTERY
Batterie portable
PSI BOOSTER
Booster Psi +1
VIRAL PROLIF ??
WORM LAUNCHER
Lanceur de ver alien
10 NANITES
Container de 10 nanites
20 NANITES
Container de 20 nanites

## LES SIMS

Voici quelques astuces pour ce génial simulateur de vie d'Américains moyens qu'est le jeu SIMS (v. 1.0 internationale).

- Vous l'avez remarqué, vos SIMS, se fatiguent vite et ne sont pas des foudres de guerre pour optimiser les trajets. Raccourcissez ces derniers en adoptant une disposition du mobilier et de l'équipement électroménager compacte (par exemple, coller sur le même mur frigo, cuisinière, micro-ondes, lave-vaisselle, le tout non loin d'une bonne table). La disposition doit être avant tout fonctionnelle à plusieurs (pas de personne cuisinant qui bloque l'accès au lave-vaisselle...).
- Comme il est assez pénible d'éteindre TV, radio ou chaîne hi-fi, elles restent souvent allumées. Or, ces appareils bruyants nuisent à un bon sommeil réparateur ; bannissez tout appareil bruyant des pièces à dormir ou prévues pour la sieste.
- Un moyen simple d'améliorer le « manque d'espace » rencontré au début quand votre maison est petite, mal décorée, et que vous manquez de pognon, est de vous acheter des lampes psychédéliques (bonus +2 en espace pour seulement 80 $) que vous répartirez dans toutes les pièces.
- Le percolateur de luxe est une attraction très efficace, si vous recevez des amis, mais attention aux embouteillages aux WC.

## MESSIAH

Des codes pour Messiah en VF, en voilà. Commencez par charger une nouvelle partie. Dans le jeu, appuyez sur la touche Escape. Un petit menu avec 5 options va apparaître. Ne déplacez pas le curseur de sélection (qui doit être sur « RETOUR ». Tapez à vitesse lente, mais régulière, l'un des codes suivants :

| | |
|---|---|
| Ucantkilme | Pour passer en mode Dieu (uniquement Bob, pas le corps hôte) |
| Fleshnblood | Mode Dieu Désactivé |
| Braindead | I.A. des monstres désactivée |
| Einstein | I.A. des monstres activée |
| Icantse | Vue I.A. désactivée |
| Icanseeu | Vue I.A. activée |
| Onpolycount | Affiche le nombre de polygones par objet |
| Offpolycount | Désactive le nombre de polygones |
| Gamespot | Crée des munitions |
| Weldme | Crée une lampe à souder |
| Buzzbuz | Crée une tronçonneuse |
| Boomstick | Crée un fusil à pompe |
| Rapidfire | Crée une mitrailleuse |
| Slicendice | Crée un Maimer |
| Coolof | Crée un Pak Gun |
| Bigbang | Crée un Bazooka |
| Coolfx | Crée le Maser |
| Stickaround | Crée le fusil harpon |
| Illbeback | Crée des munitions |
| Lcop | Crée Flic léger |
| mcop | Crée Flic lourd |
| rcop | Crée Flic anti-émeute |
| incharge | Crée une Dominatrice |
| mynightmare | Crée un Behemoth blindé |
| workinman | Crée un travailleur |
| egghead | Crée un scientifique |
| glowstick | Crée un travailleur nucléaire |
| heydoc | Crée un docteur |
| smellyguy | Crée un mec 1 |
| nohygiene | Crée un mec 2 |
| idontdance | Crée un mec 3 |
| scumbucket | Crée un mec 4 |
| chotling | Crée un nain |
| fungirl | Crée une nana de joie |
| workit | Crée prostituée 1 |
| mansdream | Crée prostituée 2 |
| specialguy | Crée mec bizarre |
| averagejoe | Crée mec moyen 1 |
| averagejack | Crée mec moyen 2 |
| averagejohn | Crée mec moyen 3 |
| janeplain | Crée femme moyenne 1 |
| jillplain | Crée femme moyenne 2 |
| femfatale | Crée nana banlieue 1 |
| nastyone | Crée nana banlieue 2 |
| varmint | Crée un rat |
| bestfriend | Crée un barman |
| bringmeadrink | Crée une serveuse |
| bustamove | Crée danceur 1 |
| cutarug | Crée danceur 2 |
| mixalot | Crée un Disk Jockey |
| tophat | Crée un Pépé branché |
| letmein | Crée un videur |

## UNREAL TOURNAMENT

Quelques petites astuces, utilisables en solo et multiplayer, pour ce superbe jeu de combat en VF :

- Une arme parfois sous-estimée est le marteau pneumatique. Et pourtant, avec un peu de métier... Il suffit de garder appuyé le bouton de tir, alors que l'on se cache dans un coin, attendant le passage d'une innocente victime, pour voir qu'il fait des dégâts. De plus, il peut être employé pour sauter plus haut ou plus loin. Il faut pointer l'arme en direction du sol, tirer et sauter en même temps. Ce système permet d'atteindre rapidement les bonus importants, comme les ceintures boucliers et autres multiplicateurs de dommages.
- Autre système pour améliorer la portée des sauts : quand vous vous trouvez dans un ascenseur en mouvement, sautez à la dernière seconde (juste avant l'arrêt haut) et vous profiterez de l'impulsion de l'ascenseur pour faire un méga-saut qui risque de surprendre vos adversaires, en cas de comité d'accueil (rien n'empêche de lâcher une salve sur vos ennemis si vous êtes habile).
- En Deathmatch, il est vital de contrôler, les endroits où sont générées les ceintures-bouclier, vu l'efficacité de cette protection. Récupérer un bouclier est prioritaire. Ensuite, ne vous éloignez pas trop. Dès qu'un bouclier réapparaît, récupérez-le à nouveau, même si votre écran est encore bon. Vous maintenez ainsi votre protection au maximum, en évitant qu'un objet efficace tombe au mains de l'ennemi, qui sera désintégré par vos soins, puisque de toute façon, il viendra lui aussi, régulièrement, chercher le bouclier.